DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
平成8年12月27日発行　第3巻38号通巻57号
VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST MOOK VOL.57
DEAD OR ALIVE
ゲーメストムック
デッド オア アライブ
生き残る為の
知識はここにある。
定価980YEN
TECMO
© TECMO,LTD.1996

table of Contents

DEAD or ALIVE

VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST
MOOK
Vol.57

ビデオゲームマガジン
ゲーメストムック
第57巻

デッド オア アライブ

基本操作 超基本解析 MANUAL

担当：長崎ピクシー奉行

死ぬも生きるも腕まかせ

このコーナーでは『デッドオアアライブ』をより楽しくより円滑に楽しんでもらうために、愛あるユニークで豊かな操作系を紹介していくぞ。『基本操作ァ?ダリーよそンなん覚えンのはよォ』なんて怠慢かましていると、いつか痛い目にあいますよ。

とりあえず読んでみて、ポイント押さえとこう。復習にもなるかもしれないぞ。

レバー、ボタン関係など

（以後、操作系に関する記述は、基本的にキャラクターが右向きのものとして解説していきます）

コンパネすなわちコントロールパネル上には一本の八方向レバーと3つのボタンがついております。レバーが4方向にしか入らないとか、ボタンが2つしかなくてショットとかボムとか書いてある場合には、お店の人に直してもらいましょう。

『レバー編』

んで、レバーを前（右）に入れることによって、キャラクターはゆっくりと前進します。続けざまに2回連続してレバーを短く前に入れた場合、一定距離を前方ダッシュ。

ダッシュした後、レバーを入れっぱなしにしておくと、キャラクターが走ります。

なお、しゃがみ状態から、↘、↘と連続して入れて移動することにより、しゃがみダッシュという行動をとれます。上段攻撃をスカしつつ移動するなどして使いましょう。

レバーを後ろ（左）に入れるとキャラクターはじわじわと後退します。斜め後ろ、すなわち左下にレバーを入れると、しゃがみ後退となります。このゲームでの、レバーを後ろに入れるという行為は、防御動作も兼ねています。普段はレバー後ろで後退ですが、相手からの攻撃判定が発生すると、キャラクターはその場に停止し、防御動作を取ります。要はレバーガードなゲームな訳です。

もちろんポリゴンゲーム黄金の掟として、防御ポイントは上段、中段、下段に分かれています。上段・中段攻撃は立ちガード、下段攻撃はしゃがみガード。21世紀を生き抜く上での不文律となりつつあるお約束です。覚えとこう。

上段攻撃は立ちガード。しゃがみも可。

中段も立ちガード。しゃがんじゃダメ。

下段攻撃はしゃがみガードね。

レバーを上方向に入れると、キャラクターはジャンプをします。このジャンプとボタンを組み合わせることにより、キャラクターは様々なジャンプ攻撃を敢行します。

『ボタン編』

～ホールド入門～

ボタンはそれぞれ左からホールドボタン、パンチボタン、キックボタンという愛らしい名称でよばれています。

Hボタンは「ホールドボタン」という名前ですが、なぜか全国的に「エッチボタン」という往年の麻雀ゲームを彷彿させる名前で呼ばれてます。

このHボタンですが、これは押すことによってキャラクターが掴み動作をとります。この掴み動作と相手の攻撃がバッティングした場合、こちらが相手の攻撃を受け流したり反撃したりできるのです。

立ち状態のHは、主に相手の立ち技から繰り出される技をキャッチすることができます。しゃがみ要素の技は、こちらも⬇Hで対応することになるんやで。

ほかにも、キャラクターの固有技として、自分からHボタンを使って仕掛ける掴み技もあります。

Hボタンの使い道を極めよう。詳細は後述のコーナーにて。

～パンチ入門～

Pボタンではパンチ要素を含んだ技を出すことができます。レバーとボタンを組み合わせることにより、キャラごとに様々な技が出せますよ。

H＋Pで投げ。これは全キャラ共通です。

～キック入門～

Kボタンを押すと足技要素を含んだ技を出せます。これもレバーとボタンを組み合わせることにより、様々な技を繰り出すことができます。

相手がダウンしている時にはレバー⬆＋K or Pで追い打ち攻撃が可能です。

起き上がり入門

キャラクターがダウンした際、レバー操作で任意の起き上がり行動をとることができます。

倒れた際に相手キャラクターと逆方向にレバーを倒すことによって、相手と距離をとりつつ起き上がれます。

Hボタンを押すと、横転しながら起き上がれます。横転の方向はレバーとの組み合わせで変更可能。

Kを押すとその場で蹴りを出しつつ起き上がれます。

なお、倒れている最中にPボタンを連打すると、回復がちょっぴり早くなります。

後転の後に起き上がり蹴りなども可能です。状況に応じて、適切な起き上がり動作をとろうね。

投げ技入門

キャラクター共通の投げはH＋Pだが、相手に投げられる際にH＋Pを同時に入力することにより、投げを回避することができます。

他には『コマンド投げ』といった、キャラ別の特殊技が備わっています。自分の使うキャラクターの項を見て、何が使えるのかしっかり調べておきましょう。

キャラクターによっては、しゃがんでいる相手も投げられる『しゃがみ投げ』を持っている場合もあります。

連続して入れられる連続投げ技、コマンド連続入力式の連携技は、H＋P＋Kで投げを抜けることが可能。抜けるタイミングは各技ごとに違ってくるので注意してねん。

投げ抜けはきっちり押さえておこう。

デンジャーゾーンについて!!!!!

リングの縁を囲むように展開されている灰色がかったフィールドこそ、このゲームを特徴づけるデンジャーゾーンと呼ばれるシロモノである。

このデンジャーゾーンで転ばされると、爆風&ダメージと共にキャラクターはバウンドしてしまうのだ。このバウンドしたキャラクターには、追い打ち攻撃をバンバン決めることが可能だ。

転倒させられた際にH+P+Kをタイミングよく押すことによって、バウンドが防止できる「受け身」をとることが出来る。

デンジャーゾーンでは、この受け身動作が生死を分かつので、極めとく必要アリだ。

受け身はしっかりと。

爆ぜる爆ぜさす爆ぜさせますのデンジャーゾーン。

リング&リングアウトの掟

デンジャーゾーンのさらに外、そこは問答無用に負け星がつくリングアウト空間。

とりあえずどのような方法であれ、リングから出たら負けなのである。ちなみにリングの広さは全ステージ同じ。

リングからは自分で出ることもできれば、相手に押し出される場合もある。ダサイ負け方をしないためにも、リングサイドでの戦いには細心の注意を払おう。

これはイケてない。

バーストモードについて

バーストモードとは、リング全体がデンジャーゾーンという、まっこと危険極まりないモードである。

一瞬たりとも気が抜けない、緊迫のバトルを楽しみたいストロングな対戦バトルを楽しみたい輩にはオススメのモードである。

これは店の設定によってノーマルorバーストと変わってくるので、バーストモードで遊びたい人は、お店の人に頼み込んで設定を変えてもらおう。

ちなみに最終戦のサドンデスは強制バーストモードなり。

このリングに安息の地は無い。

三すくみの秘密

このゲームの特徴として、

「打撃は投げに勝ち」
「投げは掴みに勝ち」
「掴みは打撃に勝つ」

という3すくみ的法則がある。勝ち残るためにはどの項目も大事だし、まんべんなく使って行く必要がある。

キャラクターごとにプレイスタイルは変わると思うが(打撃偏重や投げ偏重など)、デトアラの魅力を十二分に満喫するには、3すくみのファクターを十分に理解して使いこなしていくのが肝要である。

戦いのスタイルも、通常のフィールドとデンジャーゾーンでは、そのスタイルを変えて行く必要がある。

通常のフィールドでは、相手をデンジャーゾーンに運ぶのを重要視する戦いを展開し、デンジャーゾーンではいかに相手に受け身を取られにくい技を当てていくか、など。

TPOが重要ってワケだね。

■起き上がりのコマンド

・その場起き上がり……. (入力なし)
・その場しゃがみ起き上がり… (↓)
・横転起き上がり…….. (HH..)
・横転しゃがみ起き上がり…. (HH.. (横転中に)↓)
(この入力では、横転方向は自動的にリング中央となる)
・横転起き上がり(奥)…… (↑HH..)
・横転しゃがみ起き上がり(奥).. (↑HH.. (横転中に)↓)
・横転起き上がり(手前)….. (↓HH..)
・横転しゃがみ起き上がり(手前). (↓HH.. (横転中に)↓)
(この入力により横転方向を奥と手前で選択できる)
・後転起き上がり……. (←)
・後転しゃがみ起き上がり… (↙)

■ダウン時間回復のシステム

ダウン中にレバー、H、P、Kボタンの入力全てを受け付けている。

起き上がりコマンド受付時間までの間、ダウン時間を短縮する事が出来る。

■起き上がり攻撃

「その場起き上がり」「横転起き上がり」「後転起き上がり」のそれぞれのあとに、中段キックか下段キックを出すことが出来る。

その場起き上がり中段キック….. (K..)
その場起き上がり下段キック….. (↓K..)
横転起き上がり中段キック…… (横転中K..)
横転起き上がり下段キック….. (横転中↓K..)
後転起き上がり中段キック…… (←K..)
後転起き上がり下段キック… .. (↙K..)

デッドオアアライブ 相関図 そして、プロローグ

古来より幾度となく繰り返されてきた格闘大会。力と力、技と技がぶつかりあうさまに人々は熱狂し、さらなる刺激と興奮を求めてそのスタイルは進化を遂げてきた。

もっと過激な闘いを—そんな人々の欲求はやがて新たな異種格闘技大会を生んだ。

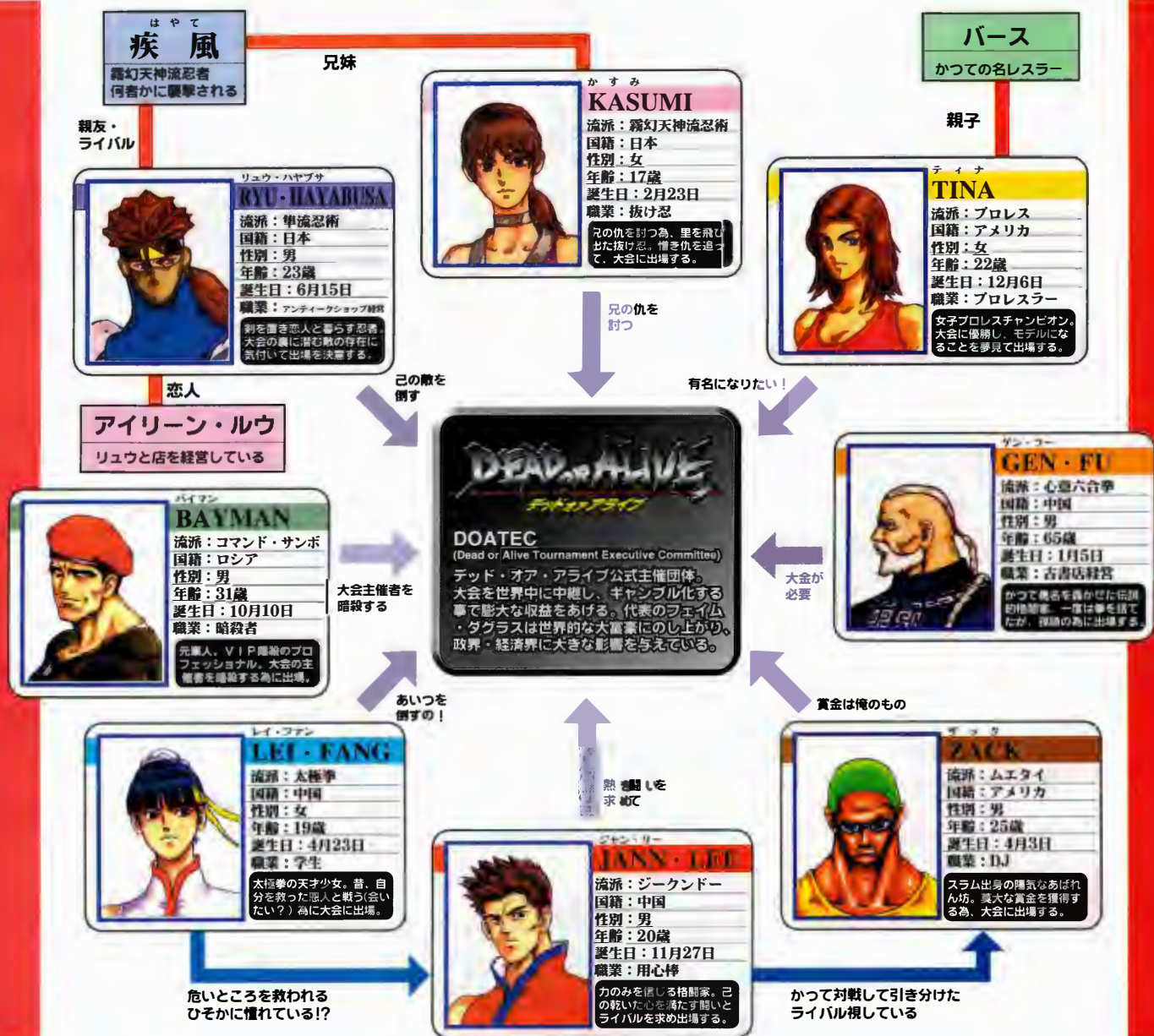
ルールなど存在せず、ただ相手を倒すことだけが要求されるこの大会では、数々の熾烈な闘いが繰り広げられた。やがて闘いの過激さは頂点を極め、試合中に命を落とす者も少なくはなかった。しかし、大会優勝者に与えられる莫大な賞金と名誉を求め、無謀にも大会に参加する格闘家は後を絶たない。

出場する格闘家たちの力が均衡するようになると、完全決着を望む声が高くなり、ひとつのシステムが生み出された。リング外周に設けられたデンジャーゾーン—数々のトラップが巧妙に仕掛けられたこのゾーンでは、一定以上の負荷がかかるとその威力を発揮する。その刺激的な演出に観客は酔いしれた。

さらに、闘いの勝敗には多額の金が動くようになり、賭けそのものが合法的に行われるようになっていったのである。

いつしか大会はその規模を拡大し、世界各地から強者が続々と集まるようになった。大会は世界中に中継され、その存在は誰しもが知るところとなった。

今年もまた大会が始まろうとしていた。格闘家たちは過酷な舞台へと上がっていく。それぞれの想いを心に秘めて…。

人々はこの闘いを「デッド・オア・アライブ」と呼んだ—。

System
■ゲームシステム解析
・デンジャーゾーン
・カウンター
・浮かし、吹っ飛ばし
・ホールド技と投げ抜け
・ジャンプ攻撃とよろけ

SYSTEM

デンジャーゾーン わたしを熱くして

担当：がっちん

ここではデッドオアアライブ独特のシステムである、デンジャーゾーンについて解説していこう。

デンジャーゾーンとその効果

デンジャーゾーンとは、リングの中央部を除いた外側に設置してあるゾーンで、ここもリング内である。そして、デンジャーゾーンよりさらに外側がリング外となる。

このデンジャーゾーンは、ただ足を踏み入れただけでは何の影響もなく、通常のリング内と同様に闘うことができる。そのデンジャーゾーンの効果が初めて発揮されるのは、ダウンのときになる。

ダウンして初めて効果の現れるデンジャーゾーン。

そして、その効果というのはダメージと浮きの2種類になり、ダメージは回避不能であるが、浮きは回避することができる。

受け身を取ろう

デンジャーゾーンでダウンさせられてデンジャー発生しそうなときは必ず受け身を取ること。対戦の流れの上で受け身を取らないほうが良いという状況はありえないぞ。

さてやり方は、H＋P＋Kの3つボタン同時押し。すべてのボタンということになる。受付時間は、デンジャーゾーンに接地する15フレーム以内。この15フレームという時間を言われてもピンと来ないかもしれないが、感覚で言うなら結構早くてOK。むしろ早めに入力したほうがいい。

受け身はこのくらいから入力してもOK。早めだ。

だが、連打ではダメで15フレーム以内に2回以上の入力があった場合は無効、つまり失敗となる。ただし、16フレーム以上の時に入力されているものに関しては単に無視されるだけなので影響はない。このあたりは図を参考にしてくれ。

ほかに、投げまたは打撃を受けてから接地するまでに、15フレームに満たない場合がある。これは、とうぜん打撃を受けてから接地までのわずかな時間が受け身の受付時間となる。いわゆる受け身取りにくい系になるね。

また、受け身の入力後、接地前に打撃がヒットした場合もやっかいで、受け身の入力はキャンセルされてしまう。この場合は再び受け身の入力を行なわなければならず、瞬時の判断が要求されるぞ。

投げorダウン打撃を受けた！
落下
接地までに15フレームに満たない場合
ここでの入力は単に無視されるだけ
受付可能時間
H＋P＋K
ここで、2回以上の入力があった場合は無効、失敗となる。
15フレーム
デンジャー発生

受け身から反撃しよう

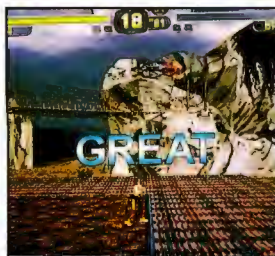
さて、ここからは受け身が成功したときの動きをチェックしよう。

受け身が成功すると自分のキャラは必ず横転をする。この方向はつねにリングの中央へ向かうようになっているので、自分で方向を選択することはできない。

だが、ここですべてが終わりではなく受け身後にこちらから攻撃することができる。攻撃と言っても起き上がり蹴りと同じと思ってもらって差し支えないので、困惑することもないだろう。ということで、攻撃できる蹴りの種類も中段と下段の2つ。起き上がり蹴りと同じように相手の受け関節技でつかまれてしまうのも同じである。

蹴りを出す場合は、展開がかなりスピーディーなので、ちょっとでも迷うと出ない。受け身の成功を確認する前からKボタンを連打するくらいにしよう。相手はデンジャー

受け身が成功すると必ずリング中央に向かい横転。

そして反撃することができる。ノリは横転蹴りと同じ。

発生の浮きに、さらに追い打ちをかけようとしてくるぞ。不用意に近づいてくるなら当たりやすい。

ダメージはどれくらいか?

ここまでの説明で、デンジャーゾーンとは何か?その効果、受け身のシステムと反撃の仕方はわかってくれたと思う。では、今度はダメージについて解説していこう。

先ほどのデンジャーゾーンの説明で浮きは回避できるが、ダメージは回避できないとあった。つまり、デンジャーゾーンでダウンさせた場合、投げやつかみのデンジャー属性を持たない技以外であれば必ず追加されることになる。

これは、打撃と投げ、追い打ちでシステムが違うので、順を追って説明していこう。

まず打撃から。打撃によるデンジャー発生の場合はデンジャーゾーンにたたきつけられたときに、一律10のダメージが追加される。

これはキャラにもよるが立ちパンチくらいのダメージで意外と低めに設定されている。

だが、最後の一撃をデンジャーゾーンによって決められると、じつにイタイ感じがする。とくに、フィニッシュは演出により対戦ではあり得ない高さに突き上げられる。思わず「受け身取ったよ!」と言いたくなるところだが、受け身でダメージを無効にすることはできないぞ。

受け身を取ってもダメージをなくすことはできない。

お次は投げとつかみ技によるダメージを見てみよう。投げとつかみ技の場合は、その技自体にデンジャー属性を持っているかいないかで発生するか決められる。

よって、地面にたたきつける投げは発生しないが、遠くへ放り投げる場合は発生するという「枠」ではくくれない。そのあたりは各キャラごとの技表に記載されているが、すべての場合に受け身を取っておいたほうがいいだろう。だんだんやり込んでくると、リングの中央でもボタンを入力してしまうぞ。まあ、このくらいの気合は必要かな。

さて、かんじんのダメージは式になっているので表を見てくれ。ダメージ50の投げ技を例にとってあるぞ。

いちおう、ダメージの大きい投げ技ほど多くのダメージが追加されるが大差はなく、ほとんどがプラス10ちょっとといった感じ。

最後はダウン攻撃によるデンジャー発生。これは打撃によるデンジャー発生と同様ダメージが違うだけ。ダウン攻撃の場合は一律5ダメージが追加されるようになっている。

投げ系はデンジャー属性の他に浮くか浮かないかまで設定されている。

じつは、このダウン攻撃の追加ダメージというのはあまり見られない。起こりうる状況というのは、投げ技かつかみ技でデンジャー発生の属性を持ちつつ、浮きの属性は持たないもの。ここでダウン攻撃を入れなければならないからだ。とうぜんその場で追い討ちする追撃技では爆発しないし、デンジャー発生で浮いてしまうとダウン攻撃は当たらない。続けて2回爆発するのは迫力あるぞ。

このあたりは、わかりやすくフローチャートにしてあるので確認してほしい。もちろん、一度起き上がってしまえばリセットされ、体力の許す限り爆発するぞ。

投げ技・つかみ技による デンジャー発生

「(投げ技・つかみ技のダメージ)×0.16+4」が追加

例 50ダメージの投げ技の場合…

$50 \times 0.16 = 8$

$8+4=12$ のダメージが追加される。

よって威力は、 $50+12=62$ となる。

ダウン攻撃にもデンジャー発生。すげぇ痛そう(熱そう)。

うまく利用し、利用させない

デンジャーゾーンに入った場合は多少ながら技の組み立てを変えたほうがいい。必ずダウンする下段攻撃がヒットした場合は、かなり受け身が取りにくい。ほかにヒジ系を多用してもいいだろう。

SYSTEM

カウンター 空中コンボの友…

担当：伊勢猫

3Dポリゴン格闘ゲームではすでにおなじみの感がある攻撃動作に対するカウンターシステム。ここではこのカウンターシステムの条件や効果といったことから、デッドｒアライブにおけるカウンター最大の恩恵ともいえる浮かし技からの空中追い打ち（通称：空中コンボ）の基本概念などのことについても詳しく説明していくことにしよう。

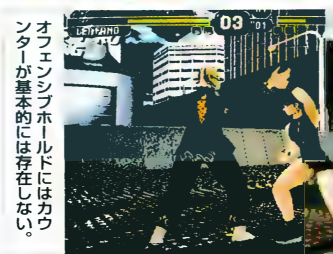
カウンター その条件と効果

カウンターとひとことでいっても相手に与えるダメージ量が増えたり、ダウンするはずのない技で相手が浮いたりとその効果は非常に幅広く…

・ダメージ量の増加
・硬化時間の延長
・相手が浮きやすくなる
・浮く高さの変化

といったことが挙げられる。

さて、肝心のカウンターが成立する条件についてだが打撃系の攻撃と投げ技の場合では若干その条件に違いがある。

基本的に打撃カウンターとは相手の攻の戻りモー各種よろけンターとして同。これに対して投げ技の場合は技の硬化時間である戻りモーション中のみ投げを入れることができ（攻撃判定消失まで投げられない）完全に技が戻りきるまでに投げが成功すれば投げカウンターが成立してくれる。

投げと打撃技とでは若干カウンターの成立条件が違っている。

カウンター時のダメージ計算式についても打撃と投げカウンターそれぞれ違いがあり、打撃カウンターの場合は「相手の攻撃発生・持続中にカウンターで当てた技の攻撃力×1・5」となり、硬直中のヒットは「攻撃力×1・25」となる。これに対して投げカウンターを決めた場合「カウンターで入れた投げの攻撃力×1・25」と一律になっているが、例外的にオフェンシブホールドの場合のみ攻撃判定発生の出かかりも取ることもできるようになってはいる。

ただし、残念ながらオフェンシブフォールドに関しては投げ技とは扱いが異なるため、技硬直中に投げてもカウンターとして成立しない。

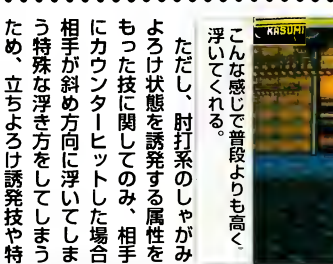
表1　カウンター時のダメージ補正量	
状況	ダメージ変化量
空中にいる敵に打撃ヒット	125%
やられて空中に浮いている敵にヒット	80%
背後を向いている敵に打撃ヒット	125%
ガードしている敵に打撃ヒット	80%

痛くてその上に…

ンターのもうひとつのいえば相手を高く浮か、通常では浮くはずので相手を浮かせられるそれといえる。

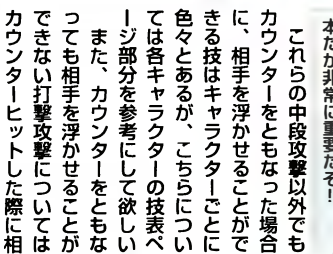
的には、状態に関係なトすれば相手を浮かせのできる属性を持った各キャラクターごとにか設定されてはいるがは少なく浮き方の方もつで、まともな空中コ狙えるものとなるとほないといってもいいく。しかし、これがカウをともなった場合には普段よりも高く浮かせることができるようになる。

さらに、これに加えてしゃがんでいる相手にヒットした際にいわゆるよろけ状態を誘発することのできる各種中段攻撃技のほとんども例外なく相手を浮かすことができる浮かし技へと変化してくれる。

ではこれ位の浮きがカウンターとなると…

こんな感じで普段よりも高く浮いてくれる。

ただし、肘打系のしゃがみよろけ状態を誘発する属性をもった技に関してのみ、相手にカウンターヒットした場合相手が斜め方向に浮いてしまう特殊な浮き方をしてしまうため、立ちよろけ誘発技や特殊よろけ誘発技のように派手な空中コンボを狙っていくことは残念ながらできない。

また、先ほども少し説明した通りに各種よろけ発生中に攻撃をヒットさせた場合も打撃カウンター扱いになってくれるので、攻撃に対するカウンターと同じ様にして相手を浮かせることができる。

各種よろけ中に浮かし技を当てればカウンター扱いで…、

相手は浮いてくれる。割と基本だが非常に重要だぞ!!

これらの中段攻撃以外でもカウンターをともなった場合に、相手を浮かせることができる技はキャラクターごとに色々とあるが、こちらについては各キャラクターの技表ページ部分を参考にして欲しい。

また、カウンターをともなっても相手を浮かせることができない打撃攻撃については、カウンターヒットした際に相手のやられ硬直時間が「ヒットした攻撃のやられ硬直時間＋3フレーム」と普段よりも長くなり、連続技でない攻撃が連続となったりと攻撃側が若干有利になっている。

浮き方の違いは？

カウンターも含めて攻撃がヒットした際に発生する相手の浮き方についても厳密には、状況や相手キャラによって浮きの高さに変化が出てくる。

体格によって相手の浮きの高さも変化する。

まず、もっともポピュラーなのが各キャラクターの体格（体重）による浮き方の変化がそれであり、当然体格が大きく体重が重いキャラクターであれば体格が小さく軽いキャラクターに比べて、その浮き方も低くなってくるため空中コンボなどで拾いづらくなる。

そして、もうひとつが相手キャラクターの状態によって浮きの高さが変化するといったものがそれとなる。簡単なところではカウンターとそうでない状態での違いなどがまずは思いつくが厳密には、

1・立ち状態
←
2・立ち背後
←
3・立ちカウンター
・しゃがみ通常
・しゃがみ背後
←
4・しゃがみカウンター

と徐々に浮きの高さが上がっていき、しゃがみカウンターヒット時がもっとも相手を高く浮かせることができる。

これが通常の立ち状態の浮きで…、

こちらがしゃがみカウンターでの浮き方。これだけ違うぞ!!

ただし、これはあくまでも浮く高さについてのことであって、浮きが高い＝空中コンボで拾いやすいとはいえず、浮かせた技によっては浮きの高さよりも体格の大きいキャラの方が空中コンボで拾いやすいといったケースもある。

表2　キャラクター別体重の影響
S-TYPE(体重が軽いキャラクター)
かすみ
レイ・ファン
M-TYPE(体重が普通のキャラクター)
ザック
ティナ
ジャン・リー
リュウ・ハヤブサ
ゲン・フー
L-TYPE(体重が重いキャラクター)
バイマン

浮きの軌道とその変化

さて、相手キャラの浮きについてもう少しくわしく説明しておくと、打撃カウンターでの浮き方には全部で3種類の浮き方がある。

まず、ひとつめが垂直方向に相手が浮くものでこれに関しては、しゃがみよろけ判定以外の打撃技で相手を浮かせた場合にこの浮き方となり、空中コンボもこの浮き方であれば浮かし技の硬直時間がよほど長くなければ大体は入れることができる。

そしてふたつめが、しゃがみひるみ判定の打撃技を使って立ち状態の相手を浮かした時の浮き方。これについては先ほども少し説明したが肘打系のしゃがみよろけ誘発技で相手を浮かした場合、通常の浮き方に比べて斜め前方に相手が浮いてしまうため、その後に空中コンボで拾いづらくほとんど入らない。

最後は、しゃがみ状態あるいはしゃがみの各種よろけ状態の相手をしゃがみよろけ判定の技で浮かした場合がそれでこの場合、ほとんど浮かすというよりは相手を横方向に吹き飛ばすといった方がいいくらいの軌道になる。

浮かすというよりはほとんど吹っ飛ばすといった感じになる。

まあ、簡単に説明してしまうならば肘打などでカウンターを取っても空中コンボは狙いにくいといったことになる。

以上がカウンターとそれにともなった浮かしの法則となる訳だが、各種よろけ動作についていまひとつよく分からない…といった人はそちらのシステムページにも目を通してから一読していただきたい。

また、参考までに各キャラクターごとに代表的な浮かし技と空中コンボをいくつか載せておくので、実際の対戦で役に立てて欲しい。

コンボ表の読み方

各キャラクター別にそれぞれ浮かし技、空中コンボについて、以下の様に表記。
●……特定の浮かし技からのみ狙える空中コンボ
■……デンジャーゾーン専用の空中コンボ

キャラ別代表浮かし技・空中コンボ

キャラ名	浮かし技	空中コンボ（通常、デンジャーゾーン用）	キャラ名	浮かし技	空中コンボ（通常、デンジャーゾーン用）
かすみ	無影刀	カウンター→連月砕	ティナ	●ｼﾞｬﾝﾋﾟﾝｸﾞﾆｰﾊﾟｯﾄﾞ	●カウンター→アルティメットコンボ
	昇斬斧	影疾→爆発→疾風脚		ダッシュアッパー	●カウンター→アルティメットコンボ→爆発→アルティメットコンボ
ジャン・リー	●リードアッパー	●カウンター→コンボハイキック	リュウ・ハヤブサ	破邪膝蹴り	カウンター→昇連弾
	バーティカルナックル	ロースピンキック→爆発→コンボハイキック		昇旋刀	地掃脚→爆発→昇連弾
レイ・ファン	金鶏独立	カウンター→ワンパン→七寸靠	ザック	カウ・ロイ	カウンター→ニースピンキック
	抱虎帰山	カウンター→ワンパン→七寸靠→爆発→ワンパン→七寸靠		アッパー	カウンター→爆発→ツイスターアッパー
バイマン	●スマッシュ	●カウンター→ストームバックナックル	ゲン・フー	弾腿	カウンター→虎蹲山
	パームスタンプ	●カウンター→ヒールハンマー→爆発→ショルダータックル		斬捶	鷹捉把→爆発→烏牛擺頭

SYSTEM HOLDING

勝敗を左右するなんてもんじゃない！

担当：アディオスToshi

DEFENSIVE HOLD

デッドオアアライブの最も特徴的なシステムは［デンジャーゾーン］そして［ホールド（つかみ）］。しかしデンジャーゾーンは、そこにいかなければ関係ないし、仮に知らなくても、勝敗は左右されるものの、闘えなくはない。

ではホールドを知らない場合はどうか？

はっきり言って闘えないし、「デッドオアアライブをやっている」とさえ公言することもはばかれる。それほど重要なシステムなのだ。

ホールドの位置するところ

左の三角図を見てもらいたい。これは、このゲームの核となる法則。つまり打撃技は投げ技に強く、投げ技はホールドに強い。そしてホールドは打撃技に強い。一応、この場合のホールドは、ディフェンシブホールド（以下DH）を指しているが、オフェンシブホールド（以下OH）でも厳密には変わらない。

さて、DHとOHを混同させるのはここまで、以降はDHに限定して話を進めていこう。

最初に、DHそのものの、全キャラ共通の性能について。

まず、DHでとれない技というのはない。どんな技でも必ず受け流すことができる。

そして発生時間は0。ボタンを押した瞬間に機能し、受け流せる状態にあるということ。

ただし自キャラが背後をとられている場合は、操作はHか⇩Hでいいが、振り向く3フレーム間は機能しない。

デドアラ界の法則

打撃

掴みは打撃に勝ち

打撃は投げに勝ち

掴み　投げ

投げは掴みに勝ち

次に間合い。

各キャラの投げ間合い　＋0・3m

とあるが、これはDHの間合いが広がるというわけではなく、相手の投げ間合いがこちらがDHを出しているときに0・3m広がるということ。

基本的にDH自体の間合いというのは0だ。

入力してから、効力を持続できる時間は一律で18フレーム。

次の１フレームで相手の攻撃が届くこの状況で…。

Hボタンを押せば、DHは機能。発生時間は０なのだ。

対中段キック用（⇩⇙⇦H）のものだけは、20フレームと長い。

また硬化時間は、対上・中段は長く（17）、対下段は短く（12）設定され、対中段キック用のものだけが、25フレームもある。

固有技で18フレームの硬化時間は長いとされているので、攻撃力のない分、DHはかなりのハイリスクが伴っていると考えていい。

しかし問題は、各DHの性能を把握し、受け流した後リスクに見合う、いやそれ以上のものを得られるかどうかだ。

ディフェンシブホールド硬直＆ダメージ表

		硬直値	ダメージ	DH自体の硬直	相手キャラの硬直
ジャン・リー	上P掴み	7	25	49	56
	上K掴み	7	35	47	54
	下P掴み	23	0	36	59
	下K掴み	23	0	25	48
かすみ	上P掴み	7	25	48	55
	上K掴み	7	35	49	56
	下P掴み	23	0	33	53
	下K掴み	23	0	36	59
レイ・ファン	上P掴み	17	0	34	51
	上K掴み	20	0	28	48
	下P掴み	23	0	34	57
	下K掴み	23	0	31	54
バイマン	上P掴み	7	30	62	69
	上K掴み	7	35	58	65
	下P掴み	26	35	72	98
	下K掴み	5	40	62	67
ティナ	上P掴み	7	25	39	46
	上K掴み	7	30	39	46
	下P掴み	0	15+15	57	57
	下K掴み	0	30	50	50
ハヤブサ	上P掴み	7	25	47	54
	上K掴み	7	35	51	58
	下P掴み	20	0	33	53
	下K掴み	23	0	36	59
ゲン・フー	上P掴み	16	0	32	48
	上K掴み	18	0	34	52
	下P掴み	23	0	33	56
	下K掴み	23	0	31	54
ザック	上P掴み	7	25	50	57
	上K掴み	7	30	50	57
	下P掴み	23	0	36	59
	下K掴み	23	0	25	48

※硬直値とは相手キャラの硬直から、DH自体の硬直を引いた値で、一般的に言われる硬直時間のことです。

DHの入力場所

DHを実戦に投入する際、その効力（与えるダメージや硬直）よりも、まず、入力し置いておけば高確率に受け流せる。そんな状況を考えていこう。

A・何か技をガードさせた後

一見、大技だが実はたいして硬化時間がない、といった技を、相手はガードすれば当然反撃したくなる。そこに入力しておく。

これはもう、超初歩の読み合い。このゲームは投げ技を入力しにくいので、初心者が相手だと面白いようにひっかかってくれるはず。

もちろん、あまりにも膨大な硬直時間があって、返し技（硬直中に入る技）を簡単に入れられては意味がないので【ガードされた後DHを入力しておく用】の技を、先にピックアップしておこう。

B・クセを見破る

「コレを出すと、必ず次にアレを出してくる」といったことを、ゲーム中、早めに見破っておいておくようにする。

PPの後にはコレが出る、という風に相手の既製の連携を知っておくことも大切。

進化させて下段、特に下Pを撃つタイミングなどを読めるようになれば、ほぼ完全に見切ったことの、一つの目安になるぞ。

こういった硬直時間の長そうな技をガードさせて…。

下Pを読んで出せるようになれば、ある意味本物！

C・起き上がりに

DHは起き上がり攻撃も受け流せるので、起き攻めとして使っていくと有効。

このゲームの起き上がり攻撃は、すかしたりガードしたりしても、ほぼ反撃不可能なので、DHを置いておくことは、最も効率の良い起き攻めである。

もちろん中段と下段の2択ではあるが、普段はこれに投げ技が加わって3択なのだから、ある意味一番リスクの小さいDH使用法ではないだろうか。

起き上がり蹴りも狙え。タイミングは体で覚えよう。

D・大技は見てから入力

ここまでは予測を前提とした使用法に終始してきたが、やはり技を確認してから入力できるなら、それにこしたことはない。

どこまでを大技とするかは個人の判断に任せるが、一般的にはジャンプ攻撃や、ジャン・リーのドラゴンキック・ナックルといったところか。

特にジャンプ系の攻撃は、DHで受け流すことに成功すると背後をとれるという特典がある。返し技（ガードしたら投げ）に自信のある人は、意識していったほうがいいぞ。

受け流した後の攻防

DHで受け流した後、考えなければならないのは【どんな選択肢を相手に迫るか】ということである。

ま、基本的には【投げ技 or OH】か【中段技】か【下段技】の3択。

しかし、常にこの3つを平均的に使い分けていくのが理想ではあるが、各DHの効力によっては投げ技が狙いにくい場合や、その逆の場合もあるわけだ。

では、それはどこで判断すればいいのか？

てっとり早いのは、タイプを知ること。おおまかには、硬直・ダメージ・体勢の3つがあり、自分がどのタイプのDHで受け流したのかを、即座に理解するのだ。それから攻め込む（下のカコミ参照）。もっと細かく相手の対応は、その次だ。もっと細かくDHの性質を知りたい人は、表を見てくれ。

硬直タイプ

相手に与える硬直時間が長いDH。ただし、その分ダメージがまったくないものがほとんど（例外もアリ）。

レイ・ファンとゲン・フーが、このタイプのDHを多く持っていて、受け流した後に狙うものは、やはりOH（ゲー・フーは投げ技）。

もちろん打撃も混ぜていかなければならないが、選択肢として中段技を出していくよりも、カウンターをとって大ダメージ…。これを狙っていったほうがいい。ゲン・フーは特にだ。

ダメージタイプ

このDHの典型的なものを持っているキャラは、ティナだろう。対下段用のDHで、与える硬直時間が0というのはこれだけだ（その他のキャラは最低でも7）。その分、ダメージは高い。

ティナは投げキャラだが、このダメージ重視のDHが備わっているのは打撃屋。つまり、ジャン・リーやかすみといったところ。連携が豊富にあるのだから、選択肢はいつでも迫れる。よって、このDH後は連携をスタートさせる場所と考えておこう。

体勢タイプ

基本的にDHは、ダメージと硬直時間で構成されているから、この体勢というのはプラスαの要素。

つまりキャラ性能に起因していて、ダメージや硬直時間がある程度あるDHを持っていても、バランスを考えるとまだ弱い。そういったキャラに対しての、一種の救済措置の意味も含まれている（ゲン・フーなど）。

しかし背後投げ（OH）が強力なキャラのバイマンなどは、それを狙うべくこのDHがあると言ってもいいだろう。

OFFENSIVE HOLD

いとか、先行入力が効かない
とか、そういったものではな
い。　ってくれない
だ。
も

、なら げ と、、在て が　を まり ぎて

フレーム
。

多分、初めてこのゲームをプレイしたとき、誰もが思ったはずだ。「投げ技が入りづらい」と。
理由はコマンド入力が難し

例えば、バイマンのローリングダンバット。硬直時間19フレームもあるこの技をガードした。では返し技を入れようと思って…。

OHである逆羽固めを出しても、返し技にはならない。

ダッシュ投げなら、このとおり余裕で入ってしまう。

投げ技は立ちガードの相手に使うもの、というのが世間一般の考え方だが、前述の理由から、非常に難しい。
しかし、中段技がくるものと読んでDHを入力してる相手には別。DHのスカリポーズの手の先は、投げられ判定だけあるので、事実上間合いが広くなるのだ。
実際、立ちガードを固めている相手にはOHのほうが確実。いわゆる"技を吸う"という効力が、こっちには備わっている。
また、OHは出るのが遅い分、間合いが…。

投げ技よりも広い

そのため、中間距離（ラウンドスタート時の間合い）で出していっても有効。

その際に、既に投は完成していても

投げ抜タイミ

OH、投げ技大ダメージを与る。そして、そでOHは、P＋ることが可能。
ところで、そタイミングが難のはないだろうだいたい抜けるはずなのに、グで同時押ししても抜けられ

なのは…。

次の1フレでOH

たっ す こ は イ ン 早 ｢ら 要

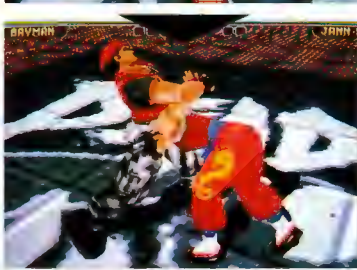
OHが成立した時点から、15フレームはボタン入力を受け付けていない
ということで
これはOH

い。

に

な

S・アームロック～DDTで見る投げ抜けのタイミング

⇨⇨Hの2フレームでコマンドは完成。その後20フレームかかって、この状態に。これを抜けることはできない。そうなる前に投げ返そう。

次に首極め腕卍（⇨⬂⇩⬃⇦＋H）。受け付け開始から58フレーム以内が、この技の入力受け付け時間。一番遅く入力したとしたら、38フレーム間投げ抜け可能。

最後のDDT（⇩⬃⇦P）は、59フレーム以内が入力受け付け時間。最長で41フレーム間、投げ抜けできる。最後で一番痛い技だから、最も抜けやすい。

SYSTEM

このゲームには、行動不能になる、いわゆる「よろけ」が複数種ある。それぞれの違いをしっかり把握しておこう。

「ひるみ」と「よろけ」コンボへの布石

担当：C・LAN

特定の技をヒットさせたり、しゃがんだ相手に中段攻撃を当てることで誘発できるのが「ひるみ・よろけ状態」である。ここでは、デッドオアアライブにおける、ひるみとよろけについて説明しよう。

よろけとひるみの違い

ひるみ・よろけ状態は、厳密には計3種類ある。それぞれ説明しよう。

〈ひるみ〉

まず「ひるみ」だが、ここで定義されるひるみとは、特定の技をくらったときに起こる小さいのけぞり状態のこと。この鍵自体み側は操作・回復不能側の追ひるみ時間は短く、また仕切りの硬化もあるため攻撃　撃は不可。結果として　直しになる。全キャラ共通のものとしてはPKがある。

〈よろけ〉

基本的にはひるみと同じで、特定の技をくらったときののけぞりのことを指す。ただし「特定の状態で」という条件つきで、またよろけ側はレバーとボタンで回復可能である点が異なる。ひるみ時間は通常42フレームだが、回復することで最大32フレームまで短縮することができる。

よろけには「立ちよろけ」と「しゃがみよろけ」の2種類があり、いずれも攻撃側の追撃が可能である。

立ちよろけは「立ちよろけ誘発技」をしゃがんだ相手に当てることで起こる。立ちよろけ誘発技は中段蹴りなどの、基本的にノーマルヒットではダウンしない「キック技」全般だ。

一方のしゃがみよろけは、やはりしゃがんだ相手に「しゃがみよろけ誘発技」を当てることで起こる。しゃがみよろけ誘発技は肘などの、ノーマルヒットではダウンしない「パンチ技」全般（立ち、しゃがみともに一部例外あり）。当然ながらしゃがみよろけの状態には上段攻撃は当たらない。

ひるみと違い、よろけは回復が可能である。

中段パンチだが立ちよろけになるかすみの無影刀。例外的。

例外的に相手の状態によらず、とにかく当たればよろけ状態を誘える技もある。

●起き上がり攻撃

●ジャンプパンチ

この2つがそうで、このうちジャンプパンチは普段あまり使わない技だけに意外な盲点だったと思う。この2つがヒットしたときはすかさず追い打ちにいこう。

なお、よろけ状態の相手に技を当てた場合、コンボ表示が出てその技はカウンター扱いになる。

よろけ時はすべての技がカウンターヒット。

ひるみはともかく、よろけは勝利に結びつく絶好のチャンス。絶対に見逃さないように。

この2つの技は、相手の状態でよろけの状態も決まる。ヒットすれば必ずよろけるので有効だ。

	ひるみ	立ちよろけ	しゃがみよろけ
相手の状態	立ち	しゃがみ	しゃがみ
よろけ・ひるみ誘発技	PKなど	中段K ※ジャンプパンチ、起き上がり攻撃	中段P
追撃、回復	不可	可	可

※この2つは相手の状態によってよろけも変化してしまう。

仕掛人 藤枝梅満（ふじえだばいまん）

酸いも甘いも噛み分けた伊達男「梅満」が、世知辛いデトアラ界に、今、殴り込みをかける！

金で人殺しを請け負う"仕掛人"梅満は、それを裏の仕事としつつ、近所では成功を夢見る"駆け出しのコメディアン"として、なかなかの評判を得ていた。

とは言え、いざ友達となるとほとんどおらず、裏の同業者である通称"ヒコさん"が、唯一それと呼べる存在であった。しかしヒコさん自身はと言うと、彼に友情というものは抱いておらず、むしろ近頃では彼の存在を煙たがりこそすれ、歓迎の意などは微塵も表さない。

もちろん梅満のほうも、それは薄々気付いている。よって彼の友情をいかにして取り戻すかに、ここ2・3日は終始し、新ネタを模索してウケルことが、最良の結果を招くと信じて疑わなかった。

ROUND 01 17"58

女と子供は殺らないぜ！

WINNER

元締め、あたしゃ〜ね…

梅満さん もしかして…

旅に出… グゲェ！

今、オシリ 触ってました？

ヒコさん 新しいギャグ 考えたよ

オヨヨ！

もう、ええねや…

わしゃー ゲン・フー じゃ

・・・

師匠 すんませんでした！

Character Illustration

■キャラクター解析
- かすみ
- ジャン・リー
- レイ・ファン
- バイマン
- ティナ
- リュウ・ハヤブサ
- ザック
- ゲン・フー

PROFILE

国籍：日本
性別：女
年齢：17歳
誕生日：2月23日
血液型：A型
身長：164cm
体重：48kg
3サイズ：B88・W52・H89
流派：霧幻天神流忍術
職業：抜け忍
好きなもの：苺のミルフィーユ
趣味：占い

Character Color Variation

STORY

KASUMI

かすみー霧幻天神流（むげんてんじんりゅう）次期第十八代頭首・・・その座を捨て、彼女は向かっていた。自らの死を招くかもしれぬ戦いの中へ、兄の小刀をそっと胸に忍ばせて・・・。

歴史の陰で人に知られることなく継承されてきた忍（しのび）の術、霧幻天神流。自ら霧に溶け、幻となって敵を討つ。この流派を修得することに、かすみはこれまでの人生を費やしてきた。幼少の頃から兄・疾風（はやて）と共に父である第十七代頭首・紫電の厳しい指南を受けてきた彼女は、やがてその鮮やかな体術の切れでは並ぶ者のない程の技の使い手となっていた。
変幻自在に舞い、指一本触れられることなく、静かに敵を討つ。その動きはまさに霧か幻にたとえられた。

しかし、流派最強の忍として里を守ってきた頭首・紫電は身の衰えを徐々に感じつつあった。俗世から隔絶された深い谷間で人知れず暮らす忍の里といえど、その技をねたむ敵は少なからず存在する。身も精神も衰えていくだけの己は今一歩引くべきではないか。そして全ての技を授けたわが子に後を託そう・・・。
その「わが子」疾風に頭首の継承を告げんとしたまさにその日、異変は起こった。一日の修行に出たまま、疾風が里に帰ってこなかったのだ。紫電は里の忍に命じ、疾風を探したが行方は分からなかった。
一カ月後、里の外れに血まみれになって倒れている疾風が見つかった。何者かにひどく傷付けられ、最後の力を振りしぼって里に戻ってきたのだ。体の自由も言葉さえも失ってしまった兄の姿を見たかすみは、あまりの衝撃の大きさに言葉が出なかった。
『兄さんが、まさかー！』
父・紫電は変わり果てた疾風の体を見つめたまま、苦しみをかみしめつつ唸るようにゆっくりと、もうひとりの「わが子」かすみに言った。
「かすみ、おまえがわしの後を継ぐのじゃ・・・」

そして、一年の月日が流れた。もうすぐかすみの十八回目の誕生日がやってくる。掟により十八になった時、初めて彼女は正式に霧幻天神流第十八代頭首として認められる。兄が半死半生の身となってから、かすみは皆の前では明るく振るまっているものの、一人で物思いにふけることが多くなった。
父が何かを隠していることにかすみは気づいていた。あの日からずっと考え続けてきた兄の仇の正体とあの事件の真実を父は知っている。しかし、父は決して何も語ろうとはしなかった。
かすみの心の中には今も、自分よりはるかに強くてたくましい兄の勇姿があったのだ。
ある夜、かすみは誰にも告げぬまま里を出た。それは里の掟を破る行為である。父に打ち明けたなら、きっと引き止められたに違いない。けれどもかすみは旅に出なければならなかった。兄の仇を討つため、そして真実を知るために・・
「兄さん、行って来るよ」
かすみは抜け忍となり兄の仇を討つべく、霧の中を急いだ・・・

PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：20歳
誕生日：11月27日
血液型：AB型
身長：173cm
体重：75kg
3サイズ：B99・W80・H92
流派：ジークンドー（JKD）
職業：用心棒
好きなもの：ハンバーガー、グレープフルーツ
趣味：映画鑑賞（アクション映画のみ）

Character Color Variation

STORY

JANN-LEE

孤高の拳士、ジャン・リー－みなしごだった彼は中国広東省の孤児院で幼少を過ごした。無口で誰にも心を許そうとはせず、他の子供と一緒にいることも少なかった。愛情を知らずに育った彼にはそれに代わる「何か」が必要だった。

ある日、退屈のあまり孤児院から飛び出し、彼は町をぶらついていた。すると広場のテントで面白い映画をやっている、と町の子供が騒いでいるのを耳にした。彼はテントに潜り込み、端の方に座ってスクリーンを見つめた。

若き拳法の達人が卓越した技を駆使して、次々と襲いかかる悪人を倒していく。まわりの子供はただやかましく騒いでいた。しかしその時、彼は自分に必要な「何か」を見付けたのだった。

これだ－力だ。

少年は瞬きもせず、映画に見入っていた。そしてスクリーンの中の格闘家の動きを脳裏に焼き付けた。彼は孤児院に帰らず、それから町で格闘の修行と決闘を繰り返すようになった。

数年後、己の力に自信を付けた彼はアメリカへ渡り、ジャン・リーと名乗った。異国の地において対戦相手に事欠くことはなかった。やがて、金を積まれて用心棒まがいの仕事を引き受けるようになった。己の力を試せるなら闘いに善悪など関係がなかった。

しかし、ジャンが本当に欲していたのは金でも地位でもなかった。彼は己の空虚な心を満たす闘いを求めて、町から町を渡り歩いた。

ある日、噂を聞きつけ勝負を挑んできた男を倒し、拳にこびりつく血を見ながら彼は自分に問いかけていた。

－俺は一体、いつまでこうやって闘い続けるんだ。

すでに、初めて格闘技を身に付けた時の喜びも何もが消え去っていた。ただ闘う相手を求め、さまよう獣にすぎなかった。

それから、彼は一人で本格的にジークンドーの修行を始めた。時折、町で出会う強敵との闘いにいつしか自分の心が熱くなっているのを感じていた。

さらに強くなれば、きっとこの乾きもいやすことができる－

その後、未だ放浪を続ける彼は最強の格闘家を決定する大会の噂を聞いた。

－デッド・オア・アライブ 。

そこに自分の求める闘いがあるはずだ。

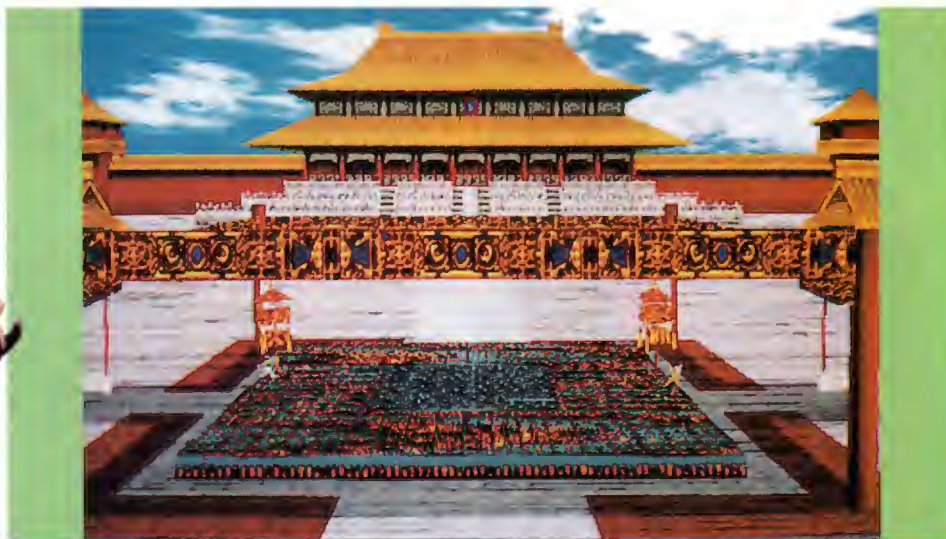
ジャン・リーは、一瞬だけ笑みを浮かべてから、拳を強く握った。

LEI-FANG

PROFILE

国籍：中国
性別：女
年齢：19歳
誕生日：4月23日
血液型：B型
身長：167cm
体重：50kg
3サイズ：B87・W55・H84
流派：太極拳
職業：学生
好きなもの：杏仁豆腐
趣味：カラオケ

STORY

LEI-FANG

明るく、素直、誰にでも優しく－時々いじわる。レイ・ファンはそんな女の子だった。裕福な家に生まれた彼女は、なんでも一番を取りたくて、勉強も習い事もたくさんした。けれど何よりも得意だったのは、男の子に負けないために始めた武術、太極拳だった。

最初は習い事の一つに過ぎなかった。が、十三の頃には同じ道場の十代の門下生では練習相手にもならなくなってしまった。誰よりも技が上達した彼女は、みんなにほめられてとってもうれしかった。もっと、もっとほめられたい。彼女はいつもにっこり笑って、男の子をぶったおした。

ある日、いつものように道場に向かう途中だった。レイ・ファンは小さな男の子が黒いメガネをかけた背の高い二人組に囲まれているのを見かけた。

－お金なんてないよ！

男の子が泣きながら叫んでいる。ははーん、この人達、いわゆる悪いやつらね。他の大人は見て見ぬふり。わたしが助けてあげなきゃ。

ぼかん！

突然、顔にきつい一発をくらった二人組は、飛び込んできたのが体のきゃしゃな少女だったのに驚いた。するとまた一発！

レイ・ファンの手足はまるで弧を描くように柔らかく、そして鋭く二人の体をとらえた。やがて一人が倒されると、かっとなったもう一人の黒メガネは腰からナイフを取り出した。

次の瞬間、レイ・ファンの右腕から血が飛び散った。男のナイフの鋭い刃に触れてしまったのだ。　さされる・・・！

鋭い気合の声とともに、さっと影が頭上を横切る。するとナイフを持った男は、はるかかなたに吹っ飛んでいた。男は後頭部をひどく打ちつけて、ぴくぴくけいれんしていた。

あぜんとするレイ・ファンの前に立っていたのは同じ年頃の少年だった。突然やってきた少年は、何も言わないで歩き去った。レイ・ファンの視界から「龍」の刺繍が施された道着がゆっくりと消えていった。

なんなの、あの人。別に助けてもらわなくたってよかったんだから。ほんとによかったんだから・・・。

その日から、レイ・ファンはより真剣に修練に打ち込むようになった。数年後には道場の師範代を倒してしまった。けれど、彼女は今でも忘れることができなかった。

あいつ。あいつにまた会いたい・・・そして、あいつと闘ってみるんだ。

レイ・ファンには自分の胸の中のなんだかもやもやとしたものの意味が良く分からなかったが、きっとあの時の少年を倒せばすっきりするような気がした。だから両親が泣いて止めようと家を出るつもりだった。

ぜーったい、あいつを倒しにいくの！

PROFILE

国籍：ロシア
性別：男
年齢：31歳
誕生日：10月10日
血液型：B型
身長：182cm
体重：105kg
3サイズ：B120・W92・H95
流派：コマンドサンボ
職業：暗殺者
好きなもの：ビーフシチュー
趣味：武器収集、チェス

STORY

BAYMAN

　悲劇は突然やってきて、彼の心をぼやけた灰色にして去っていった。度重なる内戦のさなか、**彼の両親は目前で銃殺された。**体中に無数の穴があき、彼が叫ぶ直前に地に倒れた。彼はそのまま叫びをのみこみ、同時に悲しみという感情を失った。彼がその時知ったのは「人の命など一瞬にして消えてしまう」という事実だった。そこには感情の入り込む隙など全くない。

　数年後、彼は軍隊に入り人を殺す手段を修得した。彼にとって戦場とは人の死ぬ場所にすぎず、国家や感情は何ら関わりをもたなかった。彼は戦場で奪った敵の命をひとつひとつ数えては、脳裏に刻みつけた。

　連邦解体後、彼はその腕を買われ、要人暗殺の依頼をうけるようになる。彼は依頼を承諾すれば、必ず期日通りに任務を遂行した。しかし莫大な報酬を受け取ろうと、決して満足感を得ることはなかった。

　暗殺のプロフェッショナルとして、裏の世界で彼はこう呼ばれた。

　コードネーム・BAYMAN（バイマン）

　ある日、彼はホテルの一室で新たな暗殺依頼をうけていた。

「DOATEC－デッド・オア・アライブ執行委員会の代表、フェイム・ダグラス。格闘大会を主催している男だ。奴を次の大会が終了するまでに消して欲しい」

　そう言うと黒スーツの男はバイマンに一枚の写真を見せた。

　写真をちらりと見ただけで、バイマンが黙っているので男はそのまま続けた。

「奴はうちのボスの事業に少しばかり邪魔で－」

「理由などいい」

　ようやく顔を上げ、バイマンは太い声を発した。

「要は、奴の命を奪えばいいのだろう。ただそれだけだ」

　男はうなずくと、バイマンに赤い封筒を手渡した。封を開いたバイマンの目に、血で書かれたかと思われる赤く細い文字が入ってきた。

－D・O・A（デッド・オア・アライブ）にようこそ　貴殿の活躍を期待している　フェイム・ダグラス

「大会への参加証だ。それで出場者のひとりとなって奴に接近する機を窺ってくれ」

「分かった。これだけで充分だ」

　バイマンは席を立ち、封筒を懐に入れながら部屋を出た。

　ふいにいつもの幻影が襲ってくる。体中にあいた無数の空洞。バイマンはその穴のひとつひとつに今まで自分の奪ってきた命をはめこんでいった・・・。

ティナ
TINA

PROFILE

国籍：アメリカ
性別：女
年齢：22歳
誕生日：12月6日
血液型：O型
身長：169cm
体重：59kg
3サイズ：B89・W56・H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング

Character Color Variation

STORY

TINA

本当はティナはプロレスなんてすこしもやりたくなかった。幼い頃に母親をなくし、一人でここまで自分を育ててくれた父にはとても感謝している。けれどちいさな頃からたたきこまれてきたプロレスよりもやりたいことがある。今日は言いたいことを全部言ってしまうつもりだった。
「ティナ、次の試合のことなんだが・・・」
きた。ティナはおもいっきり息をすいこんだー。
「父さん、あのね、もうプロレスなんてどうでもいいよ。むかし父さんが果たせなかった夢だとかなんだとか、ほんと言うといいかげんうざったいんだ。女子プロのチャンピオンっていったって、わたしも二十二歳なんだよ。ふつうの女の子みたいなこともしてみたいし。どーせ、わたしにかなう人なんてもういやしないんだから、プロレスやめちゃってもいいよね」
父バースの顔は燃えるように赤らみ、腕はぶるぶるふるえていた。
「それで・・・おまえは一体どうしたいっていうんだ」
「わたしねぇ、モデルになりたいんだー」
バースのフライングクロスチョップがティナめがけて飛んだー。

ぎしぎしきしむ柱。へっこむ床。折れてころがるテーブルの足・・・。両者互いにゆずらぬ激闘は、バースの腰痛のためあっけない幕切れとなった。かつて無敗のレスラーと呼ばれた彼も現役引退からはかなりの年月がたっている。

「いいか、ティナ」
腰をさすりながらバースは言った。
「そんなに格闘の世界は甘いもんじゃあないぞ。そうだ、これを見なさい」
バースは落ちている雑誌を拾い、まん中あたりを開いてティナに渡した。でかでかと書かれた見出しがティナの目に入ってくる。
ー世界一の異種格闘技大会゛デッド・オア・アライブ゛　本年度の開催せまる！　昨年度の大会優勝者はテレビや雑誌で大人気ー。
ティナの頭脳が高速回転を始めた。
大会に出場→乙女の快進撃→世界中に中継→優勝→テレビ出演→モデル！！
「プロレスの世界だけじゃない。父さんは、おまえにどんな相手にも負けぬ強い子に育ってー」
「わかった。父さん、わたしこの大会に出てみる」
父親の言葉の終わらぬうちにティナは言い放った。バースは口をぽかーんと開いたまま娘の顔を見つめた。
「もう、きーめた。わたし、大会に優勝してみせる。そしたら文句ないでしょ」

ぼうぜんとする父をよそにティナはバッグに着替えをつめ始めた。顔をかくして、ティナはくすくす笑っていた。大会が終わった後、自分のピンナップがバカ売れしている光景を思い浮かべながら・・・

リュウ・ハヤブサ

RYU-HAYABUSA

PROFILE

国籍：日本
性別：男
年齢：23歳
誕生日：6月15日
血液型：A型
身長：177cm
体重：70kg
3サイズ：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営
好きなもの：寿司
趣味：登山、釣り

STORY

RYU-HAYABUSA

夕闇訪れる中、細い裏通りを歩くリュウは突如背後に殺気を感じた。素早く振り返り、彼は迫り来る敵の体を投げ飛ばしたーが、感触はあったもののそこに人の姿はなかった。辺りを見回すと数歩先に一枚の紙が落ちている。拾い上げたリュウの目に血文字の一文が飛び込んできた。

ーリュウ・ハヤブサ殿　D・O・Aにようこそ　貴殿の活躍を期待している　フェイム・ダグラス

「いらっしゃいませ。あっ、おかえりなさい」
扉を開き店に入って来るリュウに気付くと、アイリーンは彼の元に走り寄った。
「ねえ、どうしたの。顔色がよくないわよ」
リュウは質問には答えず、ぐったりと椅子に腰を落とした。アイリーンが入り口のカーテンを閉めると、ニューヨークの街の喧騒から少しだけ解放された。
店内には売り物の日本刀や鎧が所狭しと並べられている。古来より続く忍びの家系・ハヤブサの名を持つリュウは、その剣を置き恋人との暮らしを選んだ。ようやく訪れた休息の日々に彼は身をゆだねていた。

幼少の頃よりのライバル、親友である疾風が何者かに襲撃されてから一年が過ぎていた。その妹のかすみがD・O・Aに向かっていることをリュウは知った。彼らを狙う何らかの邪悪な意思が大会の奥底に見え隠れするのにリュウは気付いていた。彼は平穏な生活を捨て、争いに巻き込まれるのを嫌った。しかし、血文字の招待状はリュウを再び闇の中にいざなうのだったー。

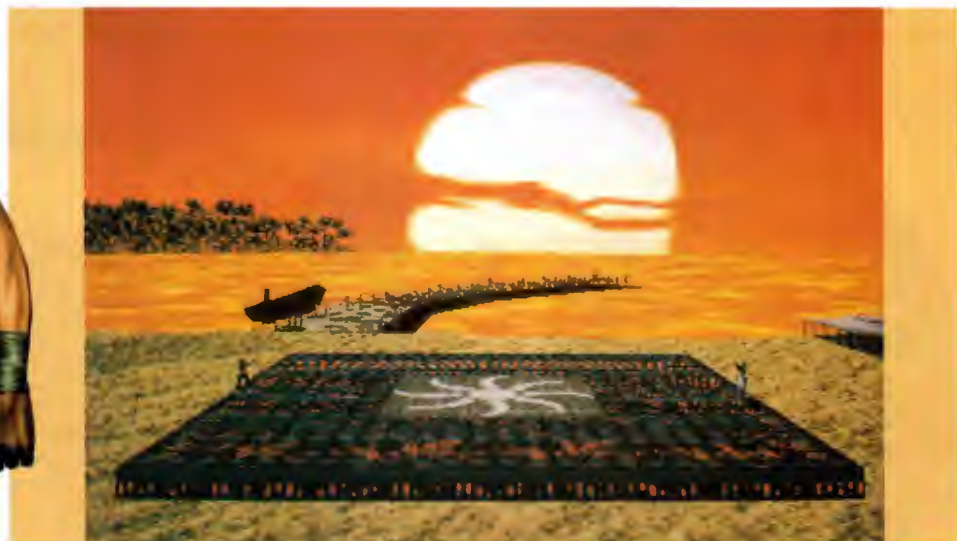
「リュウ、何かあったの？」
椅子に座りうつむいたままリュウは口を閉ざしていた。柱時計が時を刻む音だけが部屋の中に響きわたった。アイリーンはリュウの前にしゃがみ込むと、彼の顔を下からのぞき込んだ。その瞬間、アイリーンの目が深い哀しみの光を帯びた。
ふいにリュウが顔を上げて呼びかけた。
「アイリーン・・・」
「わかってるわ」
アイリーンはリュウの口にそっと手をおしあてた。その瞳から哀しみの色はもう消えていた。
「リュウがそういう目をしている時って、行くべきかどうか悩んでる時なんだよね。いってらっしゃい。わたし、ちゃんと留守番してるから」
微笑みながらそう言ったアイリーンにリュウは一度だけ深くうなずき、そしてゆっくりと立ち上がった。
リュウは部屋の奥に向かうと、隠しておいた龍剣を取り出し鞘から抜いた。柄を強く握りしめると、刃は一瞬だけ鋭い光を放った。

ザック
ZACK

PROFILE

国籍：アメリカ
性別：男
年齢：25歳
誕生日：4月3日
血液型：O型
身長：180cm
体重：78kg
3サイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード

STORY

ZACK

薄汚れたスラムの片隅で、少年たちの歓声があがる。
「さすが、ザックだぜ」
「うるせえぞ、おまえら。当たり前のことでいちいち騒ぐな」
口から泡を吹いて地面に倒れる大柄な警官を見おろしながら、ザックは軽く両手を払った。
「いいか、もう二度と俺たちの前に顔を出すな。ガキのスリくらい見のがしてやれ。おい、ちゃんと聞いてるのか！」
ザックは横たわる警官の頭をもう一度ポカリとなぐった。

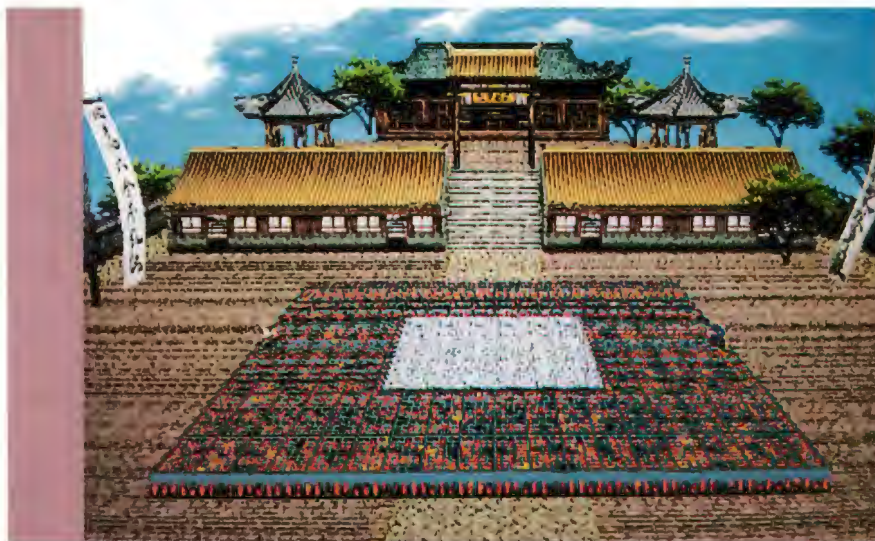
ある日、ボクシングの元世界チャンピオンがタイからやって来たムエタイの戦士と対戦試合を行う－との話を聞き、ザックはその会場へぶらぶらと歩いてやって来た。強引に金を払わず入場すると、彼は一番前の席に座り足を広げてふんぞりかえった。試合は強烈な足技を繰り出すムエタイ側の圧勝に終わった。
「ほう、『むうぇたい』ってのはそんなに強いのか。どーれ」
試合後、着替え中のムエタイ選手の控え室に、勝手に扉を開けてザックがずかずかと入って来た。
「よう、俺とひとつやってみないか」
いきなり拳を振り上げるザックにとまどうものの、ムエタイ選手はすぐさま体勢を整え反射的に肘を出した。顔面に痛烈な一撃をくらい、ザックは後ろによろめいた。
「肘で殴りやがって、汚ない野郎だ。もう手加減しねえぞ」
ザックは素早いステップで相手に接近すると、一瞬の内に膝を放った。ムエタイ選手の体は大きく吹っ飛び、壁に叩きつけられた。
「こりゃ、すげえ。おまえの技をいただくぜ。ありがとよ」
豪快に笑いながら、床にのびているムエタイ選手を尻目にザックは部屋を後にした。
その後、彼はムエタイのビデオを見て技を覚え、自己流のムエタイスタイルを修得した。

夏の日の午後、いつものようにやることもなく街をぶらついているザックは一枚の看板の横を通りかかった。
『究極の異種格闘技大会、D・O・A（デッド オア アライブ）　出場者募集中！』
何気なく一瞥をくれただけのザックだったが、その桁外れな賞金金額が彼を立ち止まらせた。
「ほう」　口元が思わずゆるむ。
「わざわざ俺のためにこんだけ用意してくれるとはご苦労なこった」
看板を壁から無理やりはがすと、ザックはそれを小脇に抱えた。そして口笛を吹きながら、再び彼は通りを歩き始めたー。

PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：65歳
誕生日：1月5日
血液型：A型
身長：170cm
体重：78kg
3サイズ：B96・W102・H99
流派：心意六合拳
職業：古書店経営
好きなもの：麻婆豆腐
趣味：水墨画

STORY

GEN-FU

うなりをあげて突き出された拳を体を沈めてかわすと、彼は瞬時に踏み込んで若者の間合いに入った。そして体勢の崩れた若者のあごめがけて一気に右腕を降り上げる。強烈な一撃をうけて若者の体が空に浮いた。すかさずその体めがけて両の拳を突き出すー。

豪放、勇猛ー心意六合拳の使い手である彼の技は力強い言葉で彩られる。あらゆる格闘家を倒してきたその名は今や全土に知れ渡っていた。噂を聞きつけ彼に挑戦する者は数多かったが、そのほとんどが全身からみなぎる迫力に圧倒され勝負から逃げ出した。それでも彼を倒し己の名を上げようとする格闘家は後を絶たなかった。そして今、彼に立ち向かう若者もその一人だった。

ーまだ、若すぎる。　必死の形相で技を繰り出す若者の動きを見極めながら彼は思った。拳に殺意がこめられている。これでは自分を倒す事などできん・・・。

一瞬の隙を見て若者の鋭い突きが目を襲った。その手を払うが早いか、彼は左手で自分の右手首をつかみ、小指から手首の部分で引き寄せるように若者の後頭部を打った。そのまま体を沈めつつ若者を引き倒し、顔を地面に打ちつける。十字裹横（じゅうじかおう）ー心意拳の激烈な一打は一瞬にして辺りを血の色に染めた。低い叫びをもらし彼が若者の顔をのぞき込んだ時、すでにその息は止まっていた・・・。

ふいに夢からさめると、ゲン・フーは深いため息をついた。また、あの時の夢を見た。長い年月も彼を忌まわしい記憶から未だ解放してはくれない。病室の壁を背に知らぬ間に眠り込んでいたようだ。起き上がって横を見やると、孫娘メイ・リンが体中に細い管をつなげられベッドの上でかすかな寝息をたてている。自動車事故に巻き込まれ両親は死亡、このメイ・リンだけが奇跡的に助かった。しかし数カ月の治療もむなしく、メイ・リンは日に日に容態を悪化させていた。もっと設備の良い病院でより効果のある治療が必要である。だが唯一の身寄りであるゲン・フーには、それに要する多額の金銭を用意する事など到底不可能だった・・・。

「失礼、よろしいかな」　扉をノックして返事を待たずに、紺のスーツを着込んだ男が入って来る。

「もう来るなと何度言わせるのじゃ。わしはもう闘わん」

「そうおっしゃらずに、もう一度考え直してはくださいませんか」　男は手にした封筒からパンフレットを取り出すとゲン・フーに差し出した。「世界一の異種格闘技大会ー」と書かれた表紙の文字が目に入る。ゲン・フーは男を押しのけ、メイ・リンのベッドに歩み寄った。

「あなたのような高名な格闘家が出場すれば、大会はより盛り上がることでしょう。それに、高額の賞金もきっとあなたのものにー」

ゲン・フーの足が止まり、口からうめきが漏れる。そう、その大金こそが今まさに必要なのだ。しかし・・・。

「あなたの拳が、今度は命を救うのです」

その言葉とともにゲン・フーの記憶がまた時をさかのぼる。あの時本当に「若すぎた」のは自分の方だった。己の力への過信こそが拳に殺意を与えたのだ。それ故に若き命を奪ってしまったー。混沌とした記憶の中をさまようゲン・フーには、ベッドの上のメイ・リンが必死に彼に語りかけているような気がした。おじいちゃん、おじいちゃん

ー己の拳で本当に若き命を救う事ができるのか。

ゲン・フーは突然鋭い咆哮をあげると、男の方に振り向いた。拳を強く握りしめる。瞳に格闘家の光がよみがえる。そして、ゆっくりと踏み出す。

己の技の封印を解き、ゲン・フーは再び闘いの中へ赴くのだった一。

Final scene

ジャン・リー

終わりか…
決勝の対戦者を倒したジャン・リーの心はいまだ満たされなかった。
そんな彼のもとへまだ幼い少年が走り寄る。
「すごくかっこよかったよ、お兄ちゃん」
少年は興奮した口調でまくしたてた。
「ずっとお兄ちゃんのことを見てたんだ。僕もがんばって強くなるよ！」
一瞬、スクリーンの中の強き男に憧れていたかつての自分の姿と重なって見える。
口元に軽く笑みを浮かべ、彼は歩き去った…

かすみ

勝ったよ、兄さん
足下に倒れる兄の仇を見下ろし、かすみは思った。
ずっと胸に張りつめていた何かが消えたとき、今まで無理やり忘れようとしていた里の家族のことが、かすみの心の中によみがえった。
小さな頃からいつも一緒だった兄さん。ずっと自分をあたたかく見守ってくれた両親…
帰りたい…
こみあげる思いにかすみの胸は熱くなった。
知らず知らずのうちにかすみは、すこし晴れかけた霧を抜けて歩き始めていた…

バイマン

これでいい
大会主催者の送り込んだ用心棒を倒したバイマンは、当初の目的を果たすべくステージを抜け出した。
暗がりにひそむバイマンの眼に、主催者フェイム・ダグラスの横顔が入る。彼は音もなく背後に忍びよると、ダグラスの首に太い腕を巻きつけた。
バイマンの脳裏に、体中に無数の銃弾を浴びて倒れる両親の姿が一瞬だけ甦る。それを振り払うと、彼は腕に力をこめた。鈍い音とともにダグラスの体が崩れおちた。
ー任務完了

レイ・ファン

あ、あいつ！龍の男！
ちょっぴり得意顔で表彰台に立つレイ・ファンは、いきなり台を飛び降りると人の波を突き抜けて走り出した。
そして龍の刺繍を背に施した男ージャン・リーの後頭部にきつーい肘鉄を一発！
「な、何だお前は!?」
「なんで、負けちゃうのよー！」
呆然とするジャン・リーの顔めがけ、さらに一発！
かつての恩人をレイ・ファンは殴りまくった。
「もぉー、ばか、ばか、ばか、ばか、ばかー！！！」
「あちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃちゃー！！！」

ティナ

やった！やっぱり主役は、わ・た・し
表彰台に上るティナのもとへマスコミの記者たちが殺到する。ティナは軽くポーズをとって、嵐のようなフラッシュを浴びた。うーん、いい気分。
次から次へとティナにマイクがむけられる。
「男子プロレスになぐり込みをかけるってほんとですか」（えっ、何それ？）
「お父さんと親子タッグを組むんですか？」（は？）
「目指すは宇宙一ですね!?」（…）
あーん、もう！どーいうこと!?わたしはモデルになりたいの！こんなのいやー！！！

リュウ・ハヤブサ

終わったぞ、アイリーン
自分たちの生活をおびやかす敵を倒した今、リュウの心はすでに闘いの場になかった。
あせる気持ちに、つい足が急いでしまう。まだ大会の余韻さめやらぬ会場の中を抜けていく。
リュウー
どこかで誰かが自分を呼んでいる。リュウはゆっくりと周りを見回した。
人の波が霧のように少しずつ消えていく。その向こうから、アイリーンが笑顔で彼のもとへ歩み寄って来た…

ザック

へっへー、ほんとにやっちまったぜ
大会主催者の飼い犬らしき変な奴を、かるーくいなして、ザックは優勝をかっさらった。
彼は賞金をすべてキャッシュで受け取ると、表彰台の上から観衆に向かって叫んだ。
「今夜は俺のおごりだ！みんなついて来やがれ！」
会場の出口を抜ける頃には数百メートルもの行列ができていた。その中の一人が心配そうに言う。
「全部なくなっちまいますぜ」
ザックは豪快に笑いながら答えた。
「また、勝ちゃあいいんだよ！」

ゲン・フー

終わった…
眼前に倒れる大会主催者の用心棒を見下ろし、ゲン・フーは心地よい疲れを感じていた。その拳はまだ鈍ってはいなかった。そして勝利こそが、苦い記憶に傷ついた彼の魂をいやすことができたのだ。
待っておれ、メイ・リン。いま帰るぞ。
ゲン・フーの心が、故郷の病院の一室へと飛ぶ。彼の帰りを待つ孫娘を、若き命を、己の勝ち取った賞金で救うことができるのだ。
もう闘うこともあるまい。彼はぐっとこぶしを握りしめた。そして、力強く一歩踏み出した…

ArtList
■技表
・かすみ
・ジャン・リー
・レイ・ファン
・バイマン
・ティナ
・リュウ・ハヤブサ
・ザック
・ゲン・フー

かすみ

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
無影刀(ムエイトウ)	⇨⇨P	中
迅槍脚(ジンソウキャク)	⇩⬂⇨K	中(D)
飛燕昇脚(ヒエンショウキャク)	⇨⇨P＋K	中(D)
烈風脚(レップウキャク)	⬂H＋K	中(D)
昇斬斧(ショウザンプ)	⬀P	中
天襲脚(テンシュウキャク)	⬀K	中(D)
飛龍脚(ヒリュウキャク)	⇧K	上(D)
月輪脚(ゲツリンキャク)	⬁K	中(D)
①浮天刃(フテンジン)	⇧P	上
①避天刃(ヒテンジン)	⇦P	上
①(天刃)	P	上
①(裏天刃)	P	上
②閃連襲(センレンシュウ)	PK	上上(ヨロ)
②二連突き(ニレンヅキ)	PP	上上
③三連突き(サンレンヅキ)	PPP	上上上
④連・旋(レン・ツムジ)	PPP⇨P	上上上上(ヨロ)
④連天襲(レンテンシュウ)	PPP⇨K	上上上中(D)
④連地襲(レンチシュウ)	PPP⇩K	上上上下(D)
③連月砕(レンゲツサイ)	PP⬁K	上上中(D)
③連・疾(レン・ハヤテ)	PPK	上上上(D)
④連・疾風脚(レン・シップウキャク)	PPKK	上上上中(D)
①(閃天脚)	K	上
②連天脚(レンテンキャク)	KK	上上(D)
②連人脚(レンジンキャク)	K⬂K	上中(D)
②連地脚(レンチキャク)	K⇩K	上下(D)
狼牙(ロウガ)	⇨⇨K	下(D)
旋(ツムジ)	P＋K	上(D)
①疾(ハヤテ)	H＋K	上(D)
②疾風脚(シップウキャク)	H＋KH＋K	上中(D)
影疾(カゲハヤテ)	⇩H＋K	下(D)
旋・霞蹴り(セン・カスミゲリ)	H＋P＋K	中(D)
裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)	⇨⇦K	下
①(霧刀)	⬂P	中
②白霧(シラギリ)	⬂PP	中中
投げ技		
虹掛け(ニジガケ)	H＋P※1	上段
冥土御輿(メイドミコシ)	⇦P	上段
狼顎蹴(ロウガクシュウ)	⇩⬃⇦H＋K	上段
朧(オボロ)	⬂⬂P＋K	上段
華厳円舞(ケゴンエンブ)	⇩⬂⇨P	上段
裏燕(ウラツバメ)	(敵しゃがみ時) ⇨H＋P＋K	下段
翼刈(ツバサガリ)	(敵背後で)H＋P	上段
受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)		
木霊・壱式(コダマ・イチシキ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
木霊・弐式(コダマ・ニシキ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
爪払い(ツマバライ)	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
流刃(リュウジン)	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)		
霞返し(カスミガエシ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
①飛燕(ヒエン)	⇨⇨H＋K	上段掴み
②飛燕逆落(ヒエンサカオトシ)	⇦H	派生
①陽炎(カゲロウ)	⇨⇨H	上段掴み
②泳落とし(イハラオトシ)	⇩K	派生
夢誘(ユメサソイ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み
裏飛燕(ウラヒエン)	(敵背後で)⇨⇨ H＋K	上段掴み

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
天刃(テンジン)	P	上
霧刀(キリガタナ)	⬂P	中
地刃(チジン)	⇩P	下
閃天脚(センテンキャク)	K	上(D)
閃人脚(センジンキャク)	⬂K	中
閃地脚(センチキャク)	⇩K	下
背後攻撃		
裏天刃(ウラテンジン)	P	上
闇刀(ヤミガタナ)	⇩P	中
裏地刃(ウラチジン)	⬇P	下
裏天脚(ウラテンキャク)	K	上(D)
裏人脚(ウラジンキャク)	⇩K	中
裏地脚(ウラチキャク)	⬇K	下(ヨロ)
月影脚(ゲツエイキャク)	⇧K	中(D)
ダウン攻撃		
鷹爪脚(タカヅメキャク)	⇧K	ダウン攻撃
瓦砕き(カワラクダキ)	⇩P	追撃技
ジャンプ攻撃		
前天弧空斬(ゼンテンコクウザン)	前J中P	中(ヨロ)
弧空斬(コクウザン)	上J中P	中(ヨロ)
前天旋空脚(ゼンテンセンクウキャク)	前J中K	中(D)
旋空脚(センクウキャク)	上J中K	中(D)
前天地旋(ゼンテンジツムジ)	前J着地際P	上(D)
地旋(ジツムジ)	上J着地際P	上(D)
後天地旋(コウテンジツムジ)	後J着地際P	上(D)
前天旋地脚(ゼンテンセンチキャク)	前J着地際K	下(D)
旋地脚(センチキャク)	上J着地際K	下(D)
後天旋地脚(コウテンセンチキャク)	後J着地際K	下(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
裏天刃(ウラテンジン)	P	10	上
裏人脚(ウラジンキャク)	[illegible] K	25	中
闇刀(ヤミカタナ)	[illegible] P	14	中
裏地脚(ウラチキャク)	⬇K	25	下(ヨロ)
裏地刃(ウラチジン)	⬇P	12	下
月影脚(ケツエイキャク)	[illegible] K	35	中(D)
裏天脚(ウラテンキャク)	K	30	上(D)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
瓦砕き(カワラクダキ)	[illegible] P	10	追撃技
鷹爪脚(タカツメキャク)	[illegible] K	20	ダウン攻撃

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
閃天脚(センテンキャク)	K	27	上(D)
天刃(テンジン)	P	10	上
閃人脚(センジンキャク)	[illegible] K	24	中
霧刀(キリガタナ)	[illegible] P	18	中
閃地脚(センチキャク)	[illegible] K	10	下
地刃(チジン)	[illegible] P	5	下

後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
後天 旋地脚(コウテン センチキャク)	後J着地際K	25	下(D)
後天 地旋(コウテン ジツムジ)	後J着地際P	30	上(D)

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
前天 旋地脚(センテン センチキャク)	前J着地際K	25	下(D)
前天 地旋(センテン ジツムジ)	前J着地際P	30	上(D)
前天 旋空脚(センテン センクウキャク)	前J中K	30	中(D)
前天 弧空斬(センテン コクウサン)	前J中P	20	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
旋地脚(センチキャク)	上J着地際K	25	下(D)
地旋(ジツムジ)	上J着地際P	30	上(D)
旋空脚(センクウキャク)	上J中K	30	中(D)
弧空斬(コクウサン)	上J中P	20	中(ヨロ)

固有打撃技

属性	中
技名	閃光弾(センコウダン)
コマンド	⇨P
ダメージ	17

●閃光弾
いわゆる肘撃で、攻撃判定の発生が早い中段判定の攻撃だが、その反面としてリーチが非常に短く密着した状態以外ではまず相手に当たらない。しかも、カウンターで相手を浮かせた場合なども横方向のベクトルが発生してしまうため、その後に空中コンボを非常に狙いにくいといった欠点などもあるため注意が必要。

属性	中(D)
技名	迅槍脚(ジンソウキャク)
コマンド	⇩⇘⇨K
ダメージ	25

●迅槍脚
片腕で身体を支えるようにして反動をつけ、相手を横方向に蹴り飛ばしてやる中段判定の蹴り技。コマンドを入力して蹴りを出す際に姿勢が低くなるため、相手の上段攻撃を避けながら攻撃をできるといったメリットがある。したがって対戦時には、カウンター狙いで相手の攻撃に合わせるようにして使っていく。

属性	中(D)
技名	烈風脚(レップウキャク)
コマンド	⇦H+K
ダメージ	30

●烈風脚
疾風脚の二段目の中段回し蹴りを単体で出せるようにした蹴り技。基本的には立ちやしゃがみ、カウンターといったことに関係なくヒットした相手を横方向に蹴り飛ばすことができるが、残念なことに閃人脚（⇘K）よりも攻撃判定の出が遅い…。よって対戦時には閃人脚メインで、時折混ぜて使って行く程度でよい。

属性	中(D)
技名	天襲脚(テンシュウキャク)
コマンド	⇙K
ダメージ	30

●天襲脚
側転のようなモーションで勢いをつけ、相手めがけて蹴りを繰り出していく中段判定の蹴り技。攻撃判定の発生は見た目よりも早く、リーチもあるので中間距離から足の先を当てるような感じで使っていくといい。また、ヒット時には地面に叩きつけられるため、デンジャーゾーンで使うと非常に受け身が取りづらい技。

属性	中(D)
技名	月輪脚(ゲツリンキャク)
コマンド	⇖K
ダメージ	45

●月輪脚
ご存じ伝家の宝刀「サマーソルト・キック」といえば分かりやすいだろうか？攻撃判定は中段で連携、空中コンボと使いどころは非常に多いが、ガードされた場合は反撃確定。
しかし、それを補ってもあまりある攻撃判定の発生の早さと攻撃力があり、使って行くだけの価値はある。ハイリスク・ハイリターンの大技。

属性	上(D)
技名	旋(ツムジ)
コマンド	P+K
ダメージ	30

●旋
胸の前に組んだ両腕を前方へと踏み込みながら、外側に開くようにして相手を叩きつける技で攻撃判定は上段判定。
ヒット時には相手を無条件で浮かせることができ、そこへ月輪脚を入れることができる（かすみ、レイ・ファン、ゲン・フー以外）。さらにカウンター時であれば、連月砕を入れることも可能となる。

属性	中
技名	無影刀(ムエイトウ)
コマンド	⇨⇨P
ダメージ	20

●無影刀
白霧の2段目を単一のコマンドで出せるようにした技で、攻撃判定は中段。足を踏み出しながら攻撃をするため非常にリーチが長く、カウンターヒットした場合には、霧刀よりも高く相手を浮かすことができるので対戦ではこちらをメインに使っていく。
しゃがんだ相手もよろめかせられる珍しい技。

属性	中(D)
技名	飛燕昇脚(ヒエンショウキャク)
コマンド	⇦⇦P+K
ダメージ	40

●飛燕昇脚
倒立のようなモーションから相手を両足で蹴り上げる中段判定の蹴り技。基本的に技の準備モーションが非常に大きいため実際の対戦で使って行くにはリスクが高く、技の出かかりを止められてしまうこともしばしば…。オフェンシブホールドの飛燕と出かかりのモーションが同じことを利用しての2択が可能。

属性	中
技名	昇斬斧(ショウザンプ)
コマンド	⇘P
ダメージ	25

●昇斬斧
しゃくり上げるようなモーションで肘撃を繰り出していく中段攻撃。攻撃判定の発生に関しては閃光弾よりも遅いがその分リーチが長く、低い姿勢で相手の上段攻撃を避けながら攻撃することもできる。また、カウンターヒット時には相手を浮かせ、しゃがんでいる相手にヒットした場合には立ちよろけ状態にもできる。

属性	上(D)
技名	飛龍脚(ヒリュウキャク)
コマンド	⇧K
ダメージ	30

●飛龍脚
足を垂直に蹴り上げる上段判定の蹴り技。攻撃判定発生に関してはかなり早いがリーチについては、閃光弾と同等かそれ以下…。従って、基本的に無理をして使っていく必要はあまりない。ただ、唯一使っていけるポイントについては閃光弾と同じ様に密着時の乱打戦で、カウンターを取れれば空中コンボも狙える。

属性	下(D)
技名	狼牙(ロウガ)
コマンド	⇨⇨K
ダメージ	28

●狼牙
ショートダッシュから相手の足下を刈るような足払いを繰り出していく下段判定の技。
攻撃判定の発生が非常に遅いため、十分に広い間合いをとった状態から出していく必要がある。このため、いくら技の出かかりモーションがダッシュと見分けがつきにくいとはいえ、あまり多用していくたぐいの技とはいえない。

属性	下(D)
技名	影疾(カゲハヤテ)
コマンド	⇩H+K
ダメージ	25

●影疾
連地襲、連地脚の最後の下段蹴りを単体で出せるようにした技で当然攻撃判定は下段。
攻撃判定の発生時間、リーチの長さ共に申し分なく非常に使える技だといえるが、あまり多用していると簡単に返されてしまうのである程度は考えて使っていくこと…。下段攻撃の種類が少ないかすみにとっては非常にありがたい技。

技名	浮天刃(フテンジン)
コマンド	⇩P
ダメージ	12
属性	上

技名	翻天刃(ヒテンジン)
コマンド	⇨P
ダメージ	11
属性	上

技名	(天刃)
コマンド	P
ダメージ	10
属性	上

技名	(裏天刃)
コマンド	P
ダメージ	10
属性	上

技名	閃連襲(センレンシュウ)
コマンド	P K
ダメージ	30
属性	上上(ヨロ)

技名	二連突き(ニレンツキ)
コマンド	P P
ダメージ	10
属性	上上

技名	三連突き(サンレンツキ)
コマンド	P P P
ダメージ	10
属性	上上上

技名	連月砕(レンゲツサイ)
コマンド	P P ⇩ K
ダメージ	28
属性	上上中(D)

技名	連・疾(レン・ハヤテ)
コマンド	P P K
ダメージ	45
属性	上上上(D)

技名	連・旋(レン・ツムジ)
コマンド	P P P ⇩ P
ダメージ	16
属性	上上上(ヨロ)

技名	連天襲(レンテンシュウ)
コマンド	P P P ⇩ K
ダメージ	30
属性	上上上中(D)

技名	連地襲(レンチシュウ)
コマンド	P P P ⇩ K
ダメージ	25
属性	上上上下(D)

技名	連・疾風脚(レン・シップウキャク)
コマンド	P P K K
ダメージ	30
属性	上上上中(D)

●連携
天刃から派生する連携技は非常に多いが、実際に使っていくものはそう多くはない。
これらの中でもっとも使用頻度が高いのは連月砕。通常でも始動の天刃がヒットしさえすればその後の3段がすべてヒットしてくれる上に、空中コンボとした場合でもフルヒットしてくれる。これ以外では閃連襲や連・旋といった技も天刃から連続ヒットしてくれ、こちらの場合にはヒットした相手を一瞬だけ行動不能状態にできたりもする。

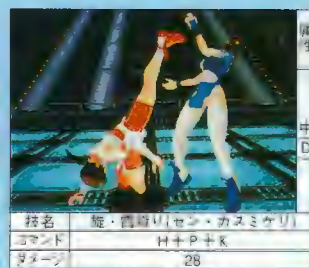
●疾・疾風脚
上段から中段へと2回連続して繰り出す回し蹴りのコンビネーション技。通常は1段目の旋がヒットした時点で相手は横方向へと飛ばされてしまい疾風脚が連続でヒットすることはまずないが、デンジャーゾーンでのバウンド後になら疾風脚を連続して相手に叩き込むこともできる。チャンスがあったら狙っていこう。

技名	疾(ハヤテ)
コマンド	H＋K
ダメージ	35
属性	上(D)

技名	疾風脚(シップウキャク)
コマンド	H＋K H＋K
ダメージ	30
属性	上中(D)

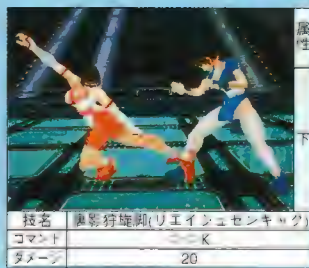
技名	旋・霞蹴り(セン・カスミゲリ)
コマンド	H＋P＋K
ダメージ	28
属性	中(D)

●旋・霞蹴り
身体をかがめるような低い姿勢から、相手を蹴り上げる中段判定の蹴り技。この技も他ののと同じ様にその低い姿勢で相手の上段攻撃を避けながら攻撃をすることができるが硬直時間が長いので基本的にはカウンター狙いで使っていく。また、ヒットして浮いた相手には裏影狩旋脚が追い打ちとして入ったりもする。

技名	裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)
コマンド	⇦⇦K
ダメージ	20
属性	下

●裏影狩旋脚
相手に対して背中を向けるようにして、後ろ足を蹴り出し相手の足下を狙う下段攻撃。基本的にこの技をヒットしても相手をダウンさせることはできないが、リーチは長いので使っていかない手はない。しかし、逆をいえば密着状態で無理にこの技を出そうとした場合には当然技の出がかりを潰されてしまうことになる。

技名	(霧刀)
コマンド	P
ダメージ	18

属性 中

技名	白霧(シラギリ)
コマンド	P P
ダメージ	23

属性 中中

●連携

閃天脚から派生する連携技は上段の連天脚、中段の連人脚、下段の連地脚の全部で3種類がある。実際の対戦では閃天脚自体の性能が高くはないので、閃天脚を見せ技として相手を誘って置きつづけて連人脚や連地脚といった技につなげていくようにして出していくといい。あくまでも誘い技として使っていくこと。

技名	(閃天脚)
コマンド	K
ダメージ	27

属性 上

技名	連天脚(レンテンキャク)
コマンド	K K
ダメージ	22

属性 上上(D)

技名	連人脚(レンジンキャク)
コマンド	K K
ダメージ	20

属性 上中(D)

技名	連地脚(レンチキャク)
コマンド	K K
ダメージ	22

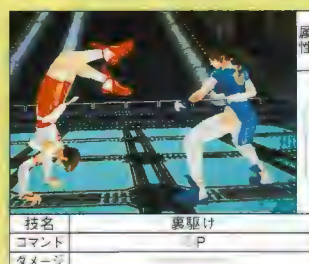
属性 上下(D)

●霧刀、白霧

相手をカウンターで浮かせることができるアッパー系の技で、さらに連続してPを入力してやることで白霧となるが、普段は霞刀で相手が浮いてくれるので使う必要はない。

基本的にはカウンターヒット時に相手を浮かすことができるが肘系の打撃技と違い、しゃがんでいる相手をよろめかすことはできない。

特殊行動

技名	桜纏い
コマンド	H+P+K H+P+K
ダメージ	――

●桜纏い

身体を1回転させながら技名にある通りに桜の花びらをまき散らす技だが、いわゆる挑発で特にこれといった深い意味はない。まあ、対戦で勝った時などに相手を文字通り挑発してみたい人は使ってみてはいかがだろうか…。ただし、その際の身の安全の保証などについて当方では一切責任を負いかねるけどね…。

技名	裏駆け
コマンド	P
ダメージ	――

●裏駆け

バク転の要領で後方に下がる特殊移動。相手と距離を取りたい時などにバックダッシュの代わりとして一応は使っていける。ただし、やられ判定がないわけではないので相手が上、中段判定の技を出してきた場合には当然あたってしまうので基本的には、それ程無理をして使っていく必要はないだろう技。

投げ技

●投げ技

かすみの投げ技は全部で7種類と少ない部類のキャラ。これらの内で主に使っていくのは華厳円舞と虹掛けのふたつで、特に相手を前方遠くへと投げ飛ばす華厳円舞はスキあらば常に狙っていっていくようにしていく。これ以外では相手を後方へと投げ飛ばす冥土御輿などは、自分がデンジャーゾーンを背にしていた場合などに使って逆に相手をデンジャーゾーンへ放り投げるのに使っていく。また、かすみにも他のキャラと同じようにあるしゃがみ投げにはダメージがないが、相手を飛び越した後にショートダッシュから背後投げの翼刈が入る。

技名	朧(オボロ)
コマンド	P+K
ダメージ	53
D爆・D浮	×・×

属性 上段

技名	狼霜蹴(ロウカクシュウ)
コマンド	H+K
ダメージ	65
D爆・D浮	○・○

属性 上段

技名	冥土御輿(メイドミコシ)
コマンド	P
ダメージ	45
D爆・D浮	○・○

属性 上段

技名	虹掛け(ニジガケ)
コマンド	H+P ※1
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性 上段

技名	翼刈(ツバサガリ)
コマンド	(敵背後で)H+P
ダメージ	55
D爆・D浮	○・×

属性 上段

技名	裏燕(ウラツバメ)
コマンド	(敵しゃがみ時)H+P+K
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性 下段

技名	華厳円舞(ケゴンエンブ)
コマンド	P
ダメージ	55
D爆・D浮	○・○

属性 上段

受け関節技 ディフェンシブホールド

●ディフェンシブホールド

基本となる4種類あるディフェンシブホールドは立ちの木霊・壱式、弐式がいわゆるダメージタイプのホールドで相手にハイキック1発分のダメージを与えた後はお互いフィフティ（若干相手の方が硬直が長い）。そしてしゃがみ攻撃に対する下段受けの爪払い、流刃はダメージ自体はないが相手の体勢を大きく崩す硬直タイプがそれとなっている。さて上中段受けの木霊についてはそこからお互いに仕切り直しになるからいいとして、他の二つについてはその後さらに相手を攻めていくことができる。爪払いで攻撃を取った場合は安定で昇斬斧、あるいは少し難しいがダッシュからの連月砕が入る。また、流刃であれば相手の硬直時間中に同じく昇斬斧がヒットして相手は立ちひるみ状態になり、そこへとさらに浮かし技からの空中コンボを狙っていくこともできる。

属性：上中受け

技名	木霊・壱式(コダマ・イチシキ)
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	25
D爆・D浮	×・×

属性：上中受け

技名	木霊・弐式(コダマ・ニシキ)
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×

属性：下段受け

技名	爪払い(ツマバライ)
コマンド	(敵Pに)[illegible]H (背後の敵Pに)[illegible]H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性：下段受け

技名	流刃(リュウジン)
コマンド	(敵Kに)[illegible]H (背後の敵Kに)[illegible]H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

つかみ関節技・オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド

かすみの場合オフェンシブホールドは3種類あるが、基本的には打撃系キャラクターであるために他のキャラと比べて硬直時間が長かったりとやや性能的には低めの設定がされている。さて、これらの中で基本として使っていくのであれば陽炎、霞返しがよい。陽炎であれば相手の背後に着地後、ダッシュから安定で翼刈が入り、霞返しであればデンジャーゾーンでのバウンドを利用しての空中コンボを狙うチャンスがある。もうひとつの飛燕に関しては、ディフェンシブホールド後などに飛燕昇脚とで2択として使っていくなどといった方法が一応はあるが、モーションが大きい非常にリスクの高い技なので技を出す時は、ある程度奇襲技として割り切って使うこと。また、背後投げの夢誘と裏飛燕に関しては無理をして使っていく必要はない。

属性：上段掴み

技名	霞返し(カスミガエシ)
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H
ダメージ	40
D爆・D浮	○・○

属性：上段掴み

技名	夢誘(ユメサソイ)
コマンド	(敵背後で)[illegible]H (敵背後で)[illegible]H
ダメージ	50
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	裏飛燕(ウラヒエン)
コマンド	(敵背後で)[illegible]H＋K
ダメージ	60
D爆・D浮	○・×

属性：上段掴み

技名	飛燕(ヒエン)
コマンド	[illegible]H＋K
ダメージ	45
D爆・D浮	○・×

属性：派生

技名	飛燕逆落(ヒエンサカオトシ)
コマンド	[illegible]H
ダメージ	55
D爆・D浮	○・×

属性：上段掴み

技名	陽炎(カゲロウ)
コマンド	[illegible]H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性：派生

技名	茨落とし(イバラオトシ)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

ジャン・リー

固有打撃技

固有打撃技		
ドラゴンブロー	⇩⇘⇨P	上(D)
折檻チョップ	⇦P	中
①フラッシュフック	⇨⇨P	上
②フラッシュスピンキック	⇨⇨PK	上中(D)
②フラッシュロースピンキック	⇨⇨P⇩K	上下(D)
ナックルアッパー	⇗P	上
バーティカルナックル	⇧P	上
リアハイキック	⇧K	上(D)
ハイシンニーキック	⇖K	上(D)
①スウェイジャブ	⇖P	上
①(リードジャブ)	P	上
①(ターンジャブ)	P	上
②ジャブ・ハイキック	PK	上上(ヨロ)
②ソニックフック	P⇨P	上上
③ソニックスピンキック	P⇨PK	上上中(D)
③ソニックロースピンキック	P⇨P⇩K	上上下(D)
②リードフック	PP	上上
③バックナックル	PPP	上上上
④ドラゴンラッシュ	PPPK	上上上上(D)
④ドラゴンキャノン	PPP⇨P	上上上中(D)
③コンボハイキック	PPK	上上上(ヨロ)
①ボディブロー	⇨P	中
②ボディアッパー	⇨PP	中中
シンニーキック	H＋K	中(D)
①ミドルフックキック	⇦K	中
②ダブルフックキック	⇦KK	中上(D)
①スラストキック	⇙K	下
②スラストミドルキック	⇙K⇨K	下中(D)
②スラストスピンキック	⇙K⇩K	下下(D)
①(サイドキック)	⇘K	中
②ミドルスピンキック	⇘K⇨K	中中(D)
ドラゴンキック	⇩⇘⇨K	強上(D)
①キックアッパー	⇗K	中(D)
②二起脚	⇗KK	中上(D)
①スナップキック	⇨K	中
②スナップスピンキック	⇨K⇨K	中中(D)
ロースピンキック	⇩H＋K	下(D)
ドラゴンエルボー	P＋K	中(D)
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨P	中(D)
フラッシュターン	⇦⇦P	上
投げ技		
ヘルドライブ	H＋P※1	上段
サイドバスター	⇦H＋P＋K	上段
肩車投げ	⇩⇙⇦P	上段
ヘルクラッシュ	(敵背後で)H＋P	上段
受け関節技（ディフェンシブホールド）		
カウンターリアパンチ	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
カウンターストンプ	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
ラプサオ	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
カオサオ	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
つかみ関節技（オフェンシブホールド）		
フロントフェイスロック	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
①ヘッドロック	⇩⇘⇨H	上段掴み
②ブルドッキングヘッドロック	⇦⇦H※2	派生
折檻パンチ	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⇘⇨H	上段掴み

基本打撃技

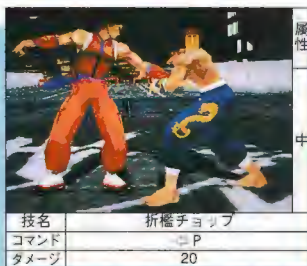
技名	コマンド	属性
基本打撃技		
リードジャブ	P	上
リードアッパー	⇘P	中
ローナックル	⇩P	下
ハイキック	K	上(D)
サイドキック	⇘K	中
ローキック	⇩K	
背後攻撃		
ターンジャブ	P	上
ターンボディブロー	⇩P	中
ターンローナックル	⬇P	下
ターンハイキック	K	上(D)
ターンサイドキック	⇩K	中
ターンスピンキック	⬇K	下(ヨロ)
ブラインドナックル	⇙P	上(D)
ブラインドエルボー	P＋K	中(D)
ダウン攻撃		
踏みつけ	⇧K	ダウン攻撃
エンター　ザ・ドラゴン	⇧H＋P＋K	ダウン攻撃
ロースナップキック	⇘K	追撃技
ジャンプ攻撃		
フロントジャンプナックル	前J中P	中(ヨロ)
ジャンプナックル	上J中P	中(ヨロ)
フロントジャンプサイドキック	前J中K	中(D)
ジャンプサイドキック	上J中K	中(D)
フロントジャンプスピンナックル	前J着地際P	上(D)
ジャンプスピンナックル	上J着地際P	上(D)
バックジャンプスピンナックル	後J着地際P	上(D)
フロントジャンプスピンキック	前J着地際K	下(D)
ジャンプスピンキック	上J着地際K	下(D)
バックジャンプスピンキック	後J着地際K	下(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)

基本打撃技
技名 リードジャブ / コマンド P / ダメージ 10 / 属性 上
技名 リードアッパー / コマンド P / ダメージ 20 / 属性 中
技名 ローナックル / コマンド P / ダメージ 5 / 属性 下
技名 ハイキック / コマンド K / ダメージ 30 / 属性 上(D)
技名 サイドキック / コマンド K / ダメージ 23 / 属性 中
技名 ローキック / コマンド K / ダメージ 10 / 属性 下
背後攻撃
技名 ターンジャブ / コマンド P / ダメージ 12 / 属性 上
技名 ターンボディブロー / コマンド P / ダメージ 15 / 属性 中
技名 ターンローナックル / コマンド ↓P / ダメージ 10 / 属性 下
技名 ターンハイキック / コマンド K / ダメージ 30 / 属性 上(D)
技名 ターンサイドキック / コマンド K / ダメージ 27 / 属性 中
技名 ターンスピンキック / コマンド ↓K / ダメージ 25 / 属性 下(ヨロ)
技名 ブラインドナックル / コマンド P / ダメージ 45 / 属性 上(D)
技名 ブラインドエルボー / コマンド P+K / ダメージ 40 / 属性 中(D)
後ジャンプ攻撃
技名 バックジャンプスピンナックル / コマンド 後J着地際P / ダメージ 30 / 属性 上(D)
技名 バックジャンプスピンキック / コマンド 後J着地際K / ダメージ 25 / 属性 下(D)
ダウン攻撃
技名 ロースナップキック / コマンド K / ダメージ 10 / 属性 追撃技
技名 エンター・ザ・ドラゴン / コマンド H+P+K / ダメージ 25 / 属性 ダウン攻撃
技名 踏みつけ / コマンド K / ダメージ 20 / 属性 ダウン攻撃
前ジャンプ攻撃
技名 フロントジャンプスピンキック / コマンド 前J着地際K / ダメージ 30 / 属性 中(D)
技名 フロントジャンプサイドキック / コマンド 前J中K / ダメージ 30 / 属性 中(D)
技名 フロントジャンプスピンナックル / コマンド 前J着地際P / ダメージ 30 / 属性 中(ヨロ)
技名 フロントジャンプナックル / コマンド 前J中P / ダメージ 20 / 属性 中(ヨロ)
上ジャンプ攻撃
技名 ジャンプスピンキック / コマンド 上J着地際K / ダメージ 25 / 属性 下(D)
技名 ジャンプサイドキック / コマンド 上J中P / ダメージ 30 / 属性 上(D)
技名 ジャンプスピンナックル / コマンド 上J着地際P / ダメージ 30 / 属性 上(D)
技名 ジャンプナックル / コマンド 上J中P / ダメージ 20 / 属性 上(D)

固有打撃技

技名	ドラゴンブロー
属性	上(D)
コマンド	⇩⇦⇨P
ダメージ	40

●ドラゴンブロー
身を乗り出してのバックブロー一閃。ジャン・リーを語る上で外せない技の一つだ。
ダメージはジャン・リーの打撃技でもトップクラス。相手を吹っ飛ばす距離も申し分ない、が…。
いかんせん、技をスカった後のスキが巨大すぎるのが欠点。出したら絶対当てる、スカったら死ぬの覚悟で出そう。

技名	折檻チョップ
属性	中
コマンド	⇦P
ダメージ	20

●折檻チョップ
出が早くて接近戦ではわりとお世話になる。リーチがそこそこ長いのもポイント。
しかしなにより助かるのは中段判定でよろけ特性がついているという所だ。
しゃがんでいる相手に当てれば、強制よろけ状態にできる美味しい技である。

技名	ナックルアッパー
属性	上
コマンド	⇘P
ダメージ	23

●ナックルアッパー
前に一歩踏み込みつつ、上体をひねって上方向に振り抜く裏拳。
カウンターで相手に当てれば浮かすことができる。しかし技の特性上、相手との距離が開いてしまうので、強力な空中多段コンボにつなげないのが残念。

技名	バーティカルナックル
属性	上
コマンド	⇧P
ダメージ	20

●バーティカルナックル
その場で上方向に繰り出す裏拳。ナックルアッパーのショートレンジ版だと思ってくれればヨイ。
これもカウンターで入れれば相手を浮かせることが可能だが、特筆すべきは『浮く高さがアッパーより高い』という点だ。こいつは使えるぜー

技名	フラッシュフック
属性	上
コマンド	⇨⇨P
ダメージ	18

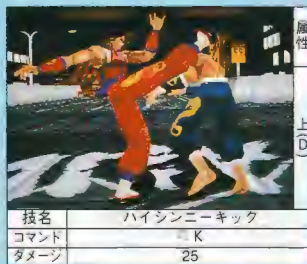
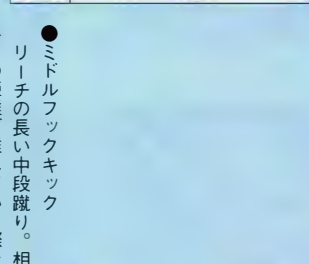
技名	フラッシュスピンキック
属性	上中(D)
コマンド	⇨⇨P K
ダメージ	30

技名	フラッシュロースピンキック
属性	上下(D)
コマンド	⇨⇨P⇩K
ダメージ	25

●フラッシュフック
フラッシュフック単発で使うことは少なく、主にスピンキック、ロースピンキックに派生させて使っていく。
技の出はわりと早く、浮かせた相手に使う事も可。接近戦では頼りになる連携だ。

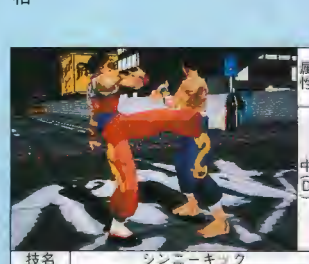
技名	リアハイキック
属性	上(D)
コマンド	⇧K
ダメージ	40

●リアハイキック
リーチは他のキック系の技より短いが、出るのが早いのが特徴。
これといって使い道はないが、当たると相手がダウンしてくれるのが救いか。
浮かした相手に当てるなどして、なんとか使っていこう。

技名	ハイシンニーキック
属性	上(D)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	25

●ハイシンニーキック
『ホイっー』の声と共に繰り出す上段回し蹴り。リーチは長いが、出るまでに1テンポ間がある。
ヒットすると相手はダウンするが、吹っ飛ばされる時に横方向（画面手前、奥）に飛ぶのでデンジャーゾーンで受け身を取られにくい。かも。

●ミドルフックキック
リーチの長い中段蹴り。相手との距離が離れている際などは、対空技としても活躍。
続けざまに出せるのがダブルフックキック。こちらはミドルフックキックと違って上段判定。
ミドルが地上で相手に当たると、ダブルも連続で当たる。

技名	ダブルフックキック
属性	中上(D)
コマンド	⇦K K
ダメージ	25

技名	ミドルフックキック
属性	中
コマンド	⇦K
ダメージ	20

技名	シンニーキック
属性	中(D)
コマンド	H＋K
ダメージ	35

●シンニーキック
中段回し蹴り。モーションはリアハイキックに似ているが、こちらは中段というところが大きく違っている点だ。
一見何げない蹴り技に見えるが、当たればそこそこ痛い。

技名	ロースピンキック
属性	下(D)
コマンド	⇩H＋K
ダメージ	25

●ロースピンキック
下段足払い。トリッキーなモーションから繰り出すため、わりと見切られにくい。
さすがに近距離でガードされると反撃確定なので、つま先ギリギリ当てるぐらいの間合いで使って行こう。
デンジャーゾーンでもお世話になる技だ。

技名	スウェイジャブ
コマンド	⇨P
ダメージ	10
属性	上

技名	リードジャブ
コマンド	P
ダメージ	10
属性	上

技名	ターンジャブ
コマンド	P
ダメージ	12
属性	上

技名	ジャブ・ハイキック
コマンド	PK
ダメージ	30
属性	上上(ヨロ)

技名	ソニックフック
コマンド	P⇨P
ダメージ	18
属性	上上

技名	リードフック
コマンド	PP
ダメージ	11
属性	上上

技名	ソニックスピンキック
コマンド	P⇨PK
ダメージ	30
属性	上上中(D)

技名	ソニックロースピンキック
コマンド	P⇨P⇩K
ダメージ	25
属性	上上下(D)

技名	バックナックル
コマンド	PPP
ダメージ	13
属性	上上上

技名	コンボハイキック
コマンド	PPK
ダメージ	26
属性	上上上(ヨロ)

技名	ドラゴンキャノン
コマンド	PPP⇨P
ダメージ	45
属性	上上上中(D)

技名	ドラゴンラッシュ
コマンド	PPPK
ダメージ	40
属性	上上上上(D)

●連携
豪華に揃ったジャン・リーの連携であるが、特に使える（使って行く）のはソニックスピンキック、ソニックロースピンキックぐらいか。
後の技は3段目以降がワリと見切られやすい上、ホールドボタンで割り込まれやすいものが多い。
漢なら一度は決めてみたいのがドラゴンキャノンだが、スカるとそれなりの手痛い反撃が待っているぞ。

技名	スラストミドルキック
コマンド	⇩K⇨K
ダメージ	35
属性	下中(D)

技名	ボディブロー
コマンド	⇨P
ダメージ	18
属性	中

技名	ボディアッパー
コマンド	⇨PP
ダメージ	20
属性	中中

技名	スラストキック
コマンド	⇩K
ダメージ	13
属性	下

技名	スラストスピンキック
コマンド	⇩K⇩K
ダメージ	25
属性	下下(D)

●連携
あんまり目立たないが、十分ジャン・リーの主戦力になり得る技である。
スラストキックの牽制の後、ミドルやローに繋いでいけば、相手はかなり攻め辛いはず。
当然のことながら、スラストキック以降はホールドでキャッチされちゃうぞ。

●ボディブロー・ボディアッパー
前進しながら相手のドてっ腹にコブシをたたき込む中段技。しゃがみ状態の相手にヒットすると相手はよろけ状態になる。
しゃがみ状態の相手にボディブローがヒットすれば、続くボディアッパーは確定である。
ジャン・リーの数少ない近接戦で使える技なので、スキあらば使っていこう。

技名	サイドキック
コマンド	⇘K
ダメージ	23
属性	中

技名	ミドルスピンキック
コマンド	⇘K⇨K
ダメージ	28
属性	中中(D)

技名	キックアッパー
コマンド	⇩K
ダメージ	25
属性	中(D)

技名	二起脚
コマンド	⇩K K
ダメージ	25
属性	中上(D)

●キックアッパー・二起脚

何と言っても出が早く、判定がそこそこ強いのがポイント。ラウンドの開幕など、相手の出端をくじくのに最適の技である。

キックアッパーから続けて繰り出されるのが二起脚。距離が遠いとヒットしないので注意。

キックアッパーは中段だが、二起脚は上段技。

●サイドキック・ミドルスピンキック

わりと頻用する中段蹴り。何と言ってもリーチが長いのがウリである。

サイドキックから続けざまに出せるのがミドルスピンキックだが、こちらも中段技。

サイドキックで相手を誘い、ミドルを当てるというのが全国的に多くみられる使用法だ。

技名	ドラゴンエルボー
コマンド	P＋K
ダメージ	35
属性	中(D)

技名	ドラゴンナックル
コマンド	⬇[illegible]P
ダメージ	50
属性	中(D)

●ドラゴンエルボー

相手に背中を向けて繰り出す、渾身・魂のエルボー。

威力は高いが、まともに当たってくれるお人よしはそういないであろうトホホな技。

しかし、空中コンボ、デンジャーゾーンでのとっさの追い打ち、背後攻撃の代用と、実はその用途は広い。

●ドラゴンナックル

姿形はドラゴンブローに似ているが、このドラゴンナックルは中段判定技である。

ドラゴンブローと思ってしゃがんで避けた相手に当たってくれれば思い残すことはない。

技名	スナップキック
コマンド	⇨K
ダメージ	20
属性	中

技名	スナップスピンキック
コマンド	⇨K⇨K
ダメージ	32
属性	中中(D)

●スナップキック・スナップスピンキック

スナップキックからスナップスピンキックへと発展するこの連携は、一見ミドルスピンキック連携に似ている。しかし実こちらの方が連携の間に若干のタイムラグがある。

てなことは、スナップスピン連携とミドルスピン連携をディレイ代用にして使い分けていけばいいってことだね。

技名	ドラゴンキック
コマンド	⇩⇘⇨K
ダメージ	55
属性	強上(D)

●ドラゴンキック

デトアラ世界を代表する、素晴らしき強上段技（立ちガード不能技）。

相手の起き上がりに重ねるといったスタンダードな使い道から、デンジャーゾーンでの追い打ち、乱戦のどさくさに紛れてなど、その使い道は強力。

試合が決まった後に出して、勝ちデモを演出するのもいい。

技名	フラッシュターン
コマンド	[illegible]P
ダメージ	18
属性	上

●フラッシュターン

パンチと共に相手に背を向ける特殊技。相手に背を向けたからと言ってこれと言った特典はないので、頻用する必要は無い。

時折使って、振り返り攻撃をヒットさせるためのフェイントとして使うとよか。

特殊行動

技名	シャウト
コマンド	[illegible]H+P+K [illegible]H+P+K
ダメージ	――――
属性	zokusei

●シャウト

一言で言うと『魂のほとばしり』である！震えるコブシと怪鳥音が、プレイヤーに新たな闘争心を与える！漲る力と沸騰するアドレナリン！絶対にして無比、漢の中の漢を具現する熱い叫びなのだ！

…とかいろいろ書いてみましたが、要はアピール技。好き勝手に使って自分のプレイスタイルに潤いを与えよう。

投げ技

技名	ヘルクラッシュ
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	60
D爆・D浮	○・○

属性：上段

技名	肩車投げ
コマンド	[illegible]P
ダメージ	60
D爆・D浮	○・○

属性：上段

技名	サイドバスター
コマンド	[illegible]H＋P＋K
ダメージ	48
D爆・D浮	○・×

属性：上段

技名	ヘルドライブ
コマンド	H＋P
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性：上段

●投げ技

ご存じの通り、ジャン・リーは打撃マンなので、投げにはさほど依存していない。

積極的に投げを狙いにいくことはあんまり無いが、どうせなら威力が通常投げよりちょっぴり低いサイドバスターで投げ抜け防止だ。

とりあえずデンジャーゾーンでは『撥ねない叩きつけ投げ』サイドバスターを選ぶか、その他の投げを選ぶか、状況に応じて選択しよう。

受け関節技・ディフェンシブホールド

●ディフェンシブホールド

技表を見てもらえば分かる通り、ジャン・リーには特殊なコマンドが必要なディフェンシブホールドは無い。みんなHボタン一つ事足りる技ばかりなのだ。

立ちP、ジャンプPにはカウンターリアパンチ。ペチリという小気味よい音と共にビンタをくれてやる技だ。

立ちKにはカウンターストンプが対応している。相手の脚を持って蹴りを返す洒落た技。ジャンプキックは身をかわして相手の背後に回る行動をとる。

受けの中でも特殊なのは対しゃがみP用のラプサオ。これが成功すると、相手の背後に回ることができる。

相手の背後を取ったら出の早いスラストキックなどで逆襲しよう。

技名	ラプサオ
コマンド	(敵Pに)[illegible]H (背後の敵Pに)[illegible]H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性：下段受け

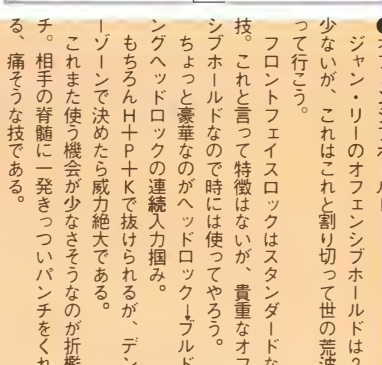
技名	カウンターストンプ
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×

属性：上中受け

技名	カウンターリアパンチ
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	25
D爆・D浮	×・×

属性：上中受け

技名	カオサオ
コマンド	(敵Kに)[illegible]H (背後の敵Kに)[illegible]H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性：下段受け

つかみ関節技・オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド

ジャン・リーのオフェンシブホールドは2つと少ないが、これはこれと割り切って世の荒波を渡って行こう。

フロントフェイスロックはスタンダードな掴み技。これと言って特徴はないが、貴重なオフェンシブホールドなので時には使ってやろう。

ちょっと豪華なのがヘッドロック→ブルドッキングヘッドロックの連続入力掴み。

もちろんH＋P＋Kで抜けられるが、デンジャーゾーンで決めたら威力絶大である。

これまた使う機会が少なさそうなのが折檻パンチ。相手の脊髄に一発きっついパンチをくれてやる、痛そうな技である。

結果として、オフェンシブホールドは頻用する必要は無いが、闘いのバリエーションを広げるためにも、戦法の中に組み込んでおこう。

技名	フロントフェイスロック
コマンド	[illegible]H　(前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H
コマンド	40
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	折檻パンチ
コマンド	(敵背後で)[illegible]H (敵背後で)[illegible]H
ダメージ	50
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	ヘッドロック
コマンド	[illegible]H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	ブルドッキングヘッドロック
コマンド	[illegible]H　※2
ダメージ	40
D爆・D浮	○・×

属性：派生

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

レイ・ファン

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
双按(ソウアン)	⇨⇨P	中(D)
双風貫耳(ソウフウカンジ)	⇨⇦P	上(ヨロ)
七寸靠(シチスンコウ)	⇦⇨P	中(D)
金鶏独立(キンケイドクリツ)	P＋K	中(D)
当頭砲(トウトウホウ)	⬇⇨P	中
跌趿(テッサ)	⇩⇩K	下
斜飛肘撃(シャヒチュウゲキ)	⇧(or⇗)P	上
翻身単鞭(ホンシンタンベン)	⇖P	中
転身擺蓮脚(テンシンハイレンキャク)	⇖K	上(D)
①踹脚(タンキャク)	⇧(or⇗)K	中(D)
②二起脚	⇧(or⇗)KK	中上(D)
抱虎帰山(ホウコキサン)	H＋P＋K	上(D)
肘撃(チュウゲキ)	⇨P	中
①抱頭推山(ホウトウスイサン)	⇦P	中
②前招(ゼンショウ)	⇦PP	中中(D)
①楸地竜(シュウチリュウ)	⇙P	中
②上歩七星(ジョウホシチセイ)	⇙PP	中中(D)
①掛面脚(カメンキャク)	⇦K	上(D)
②穿宮腿(センキュウタイ)	⇦KK	上中(D)
③穿宮連腿(センキュウレンタイ)	⇦KK⇩K	上中下(D)
①(単鞭)	P	上
②高探馬(コウタンマ)	PP	上上
③玉女穿梭(ギョクジョセンサ)	PP⇨P	上上中(D)
②青竜出水(セイリュウシュッスイ)	P⇘P	上中
投げ技		
倒撵猴(トウデンコウ)	H＋P※1	上段
野馬分鬃　(ヤバブンソウ)	⇦H＋P＋K	上段
裡搾臂捽(リネイヒスイ)	⇩⇙⇦P	上段
撇身捶(ヘイシンスイ)	⇨⇦P	上段
托肘背捽(タクチュウハイスイ)	(敵背後で)H＋P	上段
受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)		
採挒(サイレツ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
掤勢(ホウセイ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
擺勢(リセイ)	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
化推(カスイ)	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
回擠(カイセイ)	(敵中Kに)⇩⇙⇦H	中段受け
つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)		
鑽搾臂捽(サンネイヒスイ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
①挑手打胸(チョウシュダキョウ)	⇩⇘⇨H	上段掴み
②太公釣魚(タイコウチョウギョ)	⇘⇩⇙⇦H＋P※2	派生
③連　太公釣魚	⇨⇨H＋P＋K※2	派生
摟膝拗歩(ロウシツヨウホ)	⇨⇨H	上掴み
金鶏独立(キンケイドクリツ)	(敵しゃがみに)⇘H (前ジャンプ着地際)⇩H (上ジャンプ着地際)⇩H	下段掴み
上歩靠(ジョウホコウ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⇘⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み
提手上勢(テイシュジョウセイ)	(敵しゃがみ時 背後で)⇘H	下段掴み

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
単鞭(タンベン)	P	上
懶紮衣(ランザツイ)	⇘P	中
下勢単鞭(カセイタンベン)	⇩P	下
蹴脚(シュウキャク)	K	上(D)
蹬脚(トウキャク)	⇘K	中
下蹬脚(カトウキャク)	⇩K	下
背後攻撃		
転身単鞭(テンシンタンベン)	P	上
閃通背(センツウハイ)	⇩P	中
転身下勢単鞭(テンシンカセイタンベン)	⬇P	下
転身蹴脚(テンシンシュウキャク)	K	上(D)
転身蹬脚(テンシントウキャク)	⇩K	中
転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)	⬇K	下(ヨロ)
ダウン攻撃		
落双捶撃(ラクソウスイゲキ)	⇧P	ダウン攻撃
震脚(シンキャク)	⇘K	追撃技
ジャンプ攻撃		
飛翔捶撃(ヒショウスイゲキ)	前J中P	中(ヨロ)
飛上捶撃(ヒジョウスイゲキ)	上J中P	中(ヨロ)
飛翔蹬脚(ヒショウトウキャク)	前J中K	中(D)
飛上蹬脚(ヒジョウトウキャク)	上J中K	中(D)
飛翔双按(ヒショウソウアン)	前J着地際P	上(D)
飛上双按(ヒジョウソウアン)	上J着地際P	上(D)
退身双按(タイシンソウアン)	後J着地際P	上(D)
飛翔跌趿(ヒショウテッサ)	前J着地際K	下(D)
飛上跌趿(ヒジョウテッサ)	上J着地際K	下(D)
退身穿宮腿(タイシンセンキュウタイ)	後J着地際K	中(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	転身蹴脚(テンシンシュウキャク)
コマンド	K
ダメージ	30
属性	上(D)

技名	転身単鞭(テンシンタンベン)
コマンド	P
ダメージ	12
属性	上

技名	転身蹬脚(テンシントウキャク)
コマンド	K
ダメージ	25
属性	中

技名	閃通背(センツウハイ)
コマンド	P
ダメージ	16
属性	中

技名	転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)
コマンド	⬇K
ダメージ	23
属性	下(ヨロ)

技名	転身下勢単鞭(テンシンカセイタンベン)
コマンド	⬇P
ダメージ	12
属性	下

基本打撃技

技名	蹴脚(シュウキャク)
コマンド	K
ダメージ	30
属性	上(D)

技名	単鞭(タンベン)
コマンド	P
ダメージ	11
属性	上

技名	蹬脚(トウキャク)
コマンド	K
ダメージ	25
属性	中

技名	懶紮衣(ランザツイ)
コマンド	P
ダメージ	20
属性	中

技名	下蹬脚(カトウキャク)
コマンド	K
ダメージ	10
属性	下

技名	下勢単鞭(カセイタンベン)
コマンド	P
ダメージ	5
属性	下

前ジャンプ攻撃

技名	飛翔跌叉(ヒショウテッサ)
コマンド	前J着地際K
ダメージ	25
属性	下(D)

技名	飛翔蹬脚(ヒショウトウキャク)
コマンド	前J中K
ダメージ	30
属性	中(D)

技名	飛翔双按(ヒショウソウアン)
コマンド	前J着地際P
ダメージ	30
属性	上(D)

技名	飛翔捶撃(ヒショウスイゲキ)
コマンド	前J中P
ダメージ	20
属性	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	飛上跌叉(ヒジョウテッサ)
コマンド	上J着地際K
ダメージ	25
属性	下(D)

技名	飛上蹬脚(ヒジョウトウキャク)
コマンド	上J中K
ダメージ	30
属性	中(D)

技名	飛上双按(ヒジョウソウアン)
コマンド	上J着地際P
ダメージ	30
属性	上(D)

技名	飛上捶撃(ヒジョウスイゲキ)
コマンド	上J中P
ダメージ	20
属性	中(ヨロ)

ダウン攻撃

技名	震脚(シンキャク)
コマンド	K
ダメージ	15
属性	追撃技

技名	落双捶撃(ラクソウスイゲキ)
コマンド	P
ダメージ	18
属性	ダウン攻撃

後ジャンプ攻撃

技名	退身穿宮腿(タイシンセンキュウタイ)
コマンド	後J着地際K
ダメージ	20
属性	中(D)

技名	退身双按(タイシンソウアン)
コマンド	後J着地際P
ダメージ	30
属性	上(D)

固有打撃技

属性	中(D)
技名	双按(ソウアン)
コマンド	⇦⇨P
ダメージ	22

●双按

両方の掌で相手を攻撃する中段技。とうぜん相手はしゃがみガードすることができず当たればダウンさせることができる。

この攻撃はコマンドの入力受付が楽で、比較的当たりやすい技。だが、ダメージが少ないのを考えるとそれほど多用する重要な技ではない。

属性	上(ヨロ)
技名	双風貫耳(ソウフウカンジ)
コマンド	⇦⇨P
ダメージ	28

●双風貫耳

投げ技の撤身捶と同じコマンドの打撃技。よってしゃがんでいる相手に撤身捶で投げにいくと投げ失敗で双風貫耳になり、それもまたスカってしまうということになる。

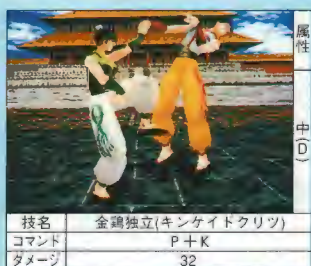
ただ、この技はヒットするとよろけるのでチャンス。素早く金鶏独立を当てて、空中コンボにつなげていこう。

属性	中(D)
技名	七寸靠(シチスンコウ)
コマンド	⇦⇨P
ダメージ	40

●七寸靠

地上戦ではもちろん空中コンボでも使用するレイ・ファンの主力兵器。攻撃発生時間が早いので使いやすく、レイ・ファンの打撃の中では最高のダメージを誇る。これはカウンターを狙ってくださいと言わんばかり。

まあ一応欠点もあり、技の硬直は長く、Hボタンで受け流されると背後を取られてしまう。

属性	中(D)
技名	金鶏独立(キンケイドクリツ)
コマンド	P＋K
ダメージ	32

●金鶏独立

カウンターで空中コンボを狙える中段攻撃。この技はリーチがないのが欠点だが、攻撃発生は意外に早く使いにくくはない。カウンターを取ってからのダメージを考えれば多用してもいいだろう。

なお、しゃがみ状態の相手を肘撃でよろかせたあとは、この金鶏独立で浮かしてから空中コンボだ。

属性	中
技名	当頭砲(トウトウホウ)
コマンド	⬇⇨P
ダメージ	20

●当頭砲

しゃがみ状態からしか出せない技だが、しゃがみ状態の相手にヒットさせればよろけを誘うことができる。

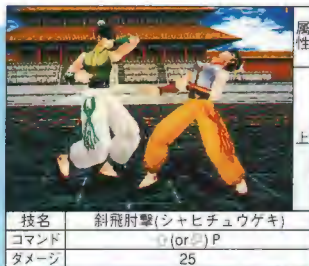
ほかにカウンターを奪えれば空中コンボも可能。この当頭砲のダメージ自体は少ないが、それ以上のダメージを望める。

属性	下
技名	跌蹴(テッサ)
コマンド	⇩⇦K
ダメージ	25

●跌蹴

のそ～っと前後に開脚する下段攻撃。それほど強い技ではないのだが、数少ない下段攻撃なので有効に使っていきたい。

なお、この攻撃がヒットして相手がダウンする条件は、相手のしゃがみ状態の技に対してカウンターを当てたときになる。それ以外はダウンしないぞ。

属性	上
技名	斜飛肘撃(シャヒチュウゲキ)
コマンド	⇧(or⇗)P
ダメージ	25

●斜飛肘撃

カウンターを取れれば空中コンボに発展できる技なのだが、いかんせん上段攻撃判定なのがイタイ。攻撃発生時間の技の出の早さに関しては申し分ないのだが。

結局、バランスを考えると、この斜飛肘撃を使っていくのなら同じ上段攻撃の双風貫耳や当たりの強い中段攻撃を使ったほうがいいかも。

属性	中
技名	翻身単鞭(ホンシンタンベン)
コマンド	⇗P
ダメージ	25

●翻身単鞭

上方向へ入力しての技だがジャンプ系の攻撃ではないので注意。モーションは後ろへ大きく避けながら前へ突き出す。

よって、攻撃判定の発生は非常に遅く、この遅さをうまく利用して相手の上段攻撃をかわしたいところだ。ただ、ダメージはあまり高くないので、多用するのは良くない。

属性	上(D)
技名	転身擺蓮脚(テンシンハイレンキャク)
コマンド	⇖K
ダメージ	30

●転身擺蓮脚

この技はレバー方向のイメージ通りにレイ・ファンが動く技。後ろへ軽くジャンプしながら技を繰り出す。

ただ、この転身擺蓮脚の判定は上段攻撃なので当てること自体が難しい。技を当てるというよりは相手との間合いを開けたいときに使っていこう。

属性	上(D)
技名	抱虎帰山(ホウコキサン)
コマンド	H＋P＋K
ダメージ	20

●抱虎帰山

3つボタン同時押しの上段攻撃。この技も投げ失敗のモーションで出てしまうので注意したい。だが、相手の技にカウンターを取ればこの技は空中コンボ始動技に変化する。

なお、上段パンチを受け流した場合は抱虎帰山が安定で入るので覚えておこう。そのあと浮いた相手に七寸靠だ。

属性	中
技名	肘撃(チュウゲキ)
コマンド	⇨P
ダメージ	17

●肘撃

しゃがみ状態の相手をよろめかせる効果があるのでチャンスがあれば狙っていきたい。なお、ヒジ系のよろけはしゃがみよろけが通常だが、レイ・ファンの場合は立ちよろけになる。

よって、よろけ中であれば上段攻撃で打撃を加えることも可能だ。ちょっとお得になっているぞ。

属性	中(D)
技名	踹脚(タンキャク)
コマンド	⇩(or⇘)K
ダメージ	25

属性	中上(D)
技名	二起脚
コマンド	⇧(or⇗)K K
ダメージ	25

属性	中
技名	抱頭推山(ホウトウスイサン)
コマンド	⇨P
ダメージ	20

属性	中中(D)
技名	前招(ゼンショウ)
コマンド	⇨P P
ダメージ	30

●抱頭推山・前招

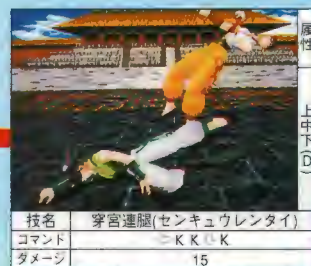
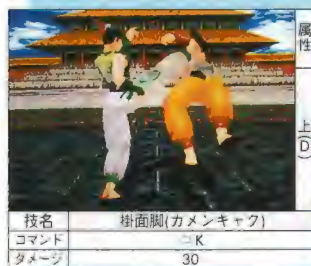
中段→中段のコンビネーションで2ヒットとなるのは、抱頭推山でカウンターを取って相手を浮かした場合としゃがみ状態の相手をよろかせた場合になる。なお、カウンターであれば抱頭推山の1段止めから空中コンボに派生したほうがダメージは高い。

また、1段目でよろかせた場合に、Hボタンで受付をキャンセルしてから七寸靠で2ヒットさせることもできる。ただ、相手のがんばり次第で回復されガードは可能。

●踹脚・二起脚

両足で蹴り上げる2段攻撃。ダメージも2発ヒットすれば、25+25で50と投げ技と同じくらいのダメージを見込める。1段目の攻撃発生は早いので相手の攻撃の合間に強引に割り込みたいときに使っていこう。

ただ、2発とも必ずヒットするわけではないので、いちばんバランスの良い使い方は1段止め。そこでヒットしたら震脚で追い打ちがいいだろう。落双捶撃は避けられてしまうぞ。

●穿宮連腿

上段→中段→下段からなる3段のコンビネーション技。1段目は上段攻撃ながら技の発生は早い方だ。

この連携は、上→中→下とこのひとつの連携でしかくくられていないので、もっと上下へ揺さぶりたい場合は別な技へと派生しなければならない。多用しているとHボタンで簡単に取られてしまうぞ。

3段目のダメージは低いので、普段は2段止めから別の技へ派生し、相手の体力次第で3段目を使っていこう。

属性	上(D)
技名	掛面脚(カメンキャク)
コマンド	⇨K
ダメージ	30

属性	上中(D)
技名	穿宮腿(センキュウタイ)
コマンド	⇨K K
ダメージ	20

属性	上中下(D)
技名	穿宮連腿(センキュウレンタイ)
コマンド	⇨K K⇩K
ダメージ	15

属性	上
技名	単鞭
コマンド	P
ダメージ	11

属性	上上
技名	高探馬(コウタンマ)
コマンド	P P
ダメージ	12

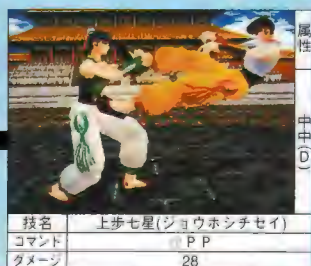
属性	上上中(D)
技名	玉女穿梭(ギョクジョセンサ)
コマンド	P P⇨P
ダメージ	25

属性	上中
技名	青竜出水(セイリュウシュッスイ)
コマンド	P⇨P
ダメージ	20

●玉女穿梭・青竜出水

立ちパンチからの派生技。ここに派生してもパンチ攻撃のみで、キック攻撃には派生しない。また、下段攻撃に派生することもできない。

3段目の玉女穿梭は中段攻撃だが、連続技として成立しないので使い方が難しい。ただし、ノーマルヒットでもダウンを奪えるあたりは性能が良い。

青竜出水も中段。しゃがみ状態の相手をひるみに持っていくことができる。しゃがんでいる相手に使おう。

●楸地竜・上歩七星

中段→中段と続く2段の連携技。連続攻撃となるのは、1段目の楸地竜がカウンターでヒットし、相手を浮かせたときのみである。

この連携も前招同様、上歩七星があえて遅れて攻撃してくるところに相手の迷いを誘いたい。よって、1段止めも有効となる。

なお、楸地竜は抱頭推山より攻撃発生は遅いが、その分下から潜り込むようにして相手に攻撃する。状況によって使い分けよう。

属性	中
技名	楸地竜(シュウチリュウ)
コマンド	⇘P
ダメージ	18

属性	中中(D)
技名	上歩七星(ジョウホシチセイ)
コマンド	⇘P P
ダメージ	28

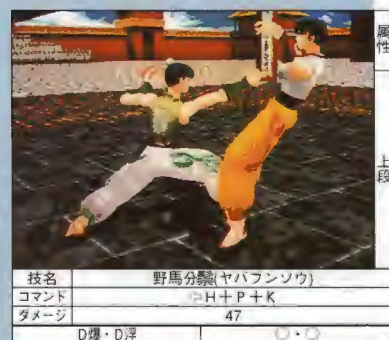
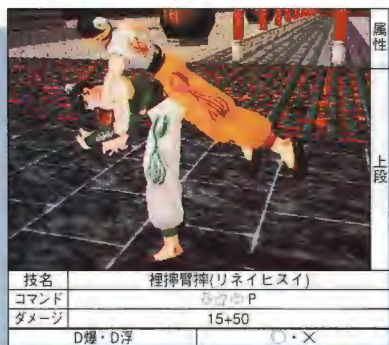
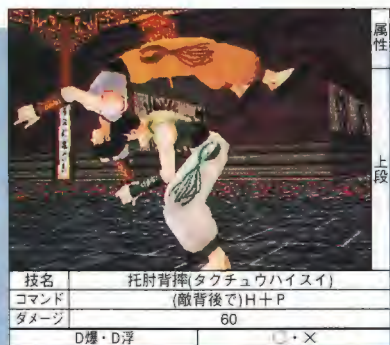
投げ技

属性	上段	
技名	托肘背摔(タクチュウハイスイ)	
コマンド	(敵背後で)H＋P	
ダメージ	60	
D爆・D浮	○・×	

属性	上段
技名	裡摔臂摔(リネイヒスイ)
コマンド	⇩⇦⇨P
ダメージ	15+50
D爆・D浮	○・×

属性	上段
技名	倒攆猴(トウデンコウ)
コマンド	H＋P ※1
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性	上段
技名	撇身捶(ヘイシンスイ)
コマンド	⇨⇦P
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性	上段
技名	野馬分鬃(ヤバフンソウ)
コマンド	⇦H＋P＋K
ダメージ	47
D爆・D浮	○・○

●投げ技

コマンド投げは3種類ありどれも状況に合わせて使い分けていくといいだろう。

いちばん決めやすいのが野馬分鬃。一瞬でコマンド入力が成立するからだ。ただし、ダメージは少なめで、基本投げのH＋Pより少ない。投げ抜けはされないけどね。

撇身捶は間合いが広くて使いやすい。前ダッシュから素早く⇦Pと入力するだけで、投げが成立するのもいい。工夫して使おう。

裡摔臂摔は完全ダメージ重視。追い打ちも確定なので多用していきたいところだ。また、投げ間合いこそ広いが、コマンド入力に時間を要する。

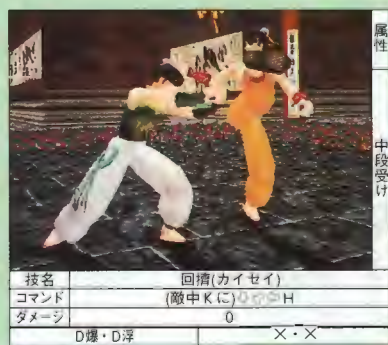
受け関節技 ディフェンシブホールド

属性	下段受け
技名	化推(カスイ)
コマンド	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性	下段受け
技名	攦勢(リセイ)
コマンド	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性	上中受け
技名	採挒(サイレツ)
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性	中段受け
技名	回擠(カイセイ)
コマンド	(敵中Kに)⇩⇦⇨H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性	上中受け
技名	掤勢(ホウセイ)
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

●ディフェンシブホールド

レイ・ファンは受け関節技が全キャラ中で最も高性能と言える。これは相手との硬直差が大きいということを基準に考えての場合。

その分、ダメージはまったくなし。このあたりが初心者がうまく利用できず、ダメな感じを与えていないか心配である。そこで、各関節技の安定コンボを紹介しておこう。

まず、上中段受けの場合。パンチは後ろ方向、キックは前方向に受け流すのでややこしくなる。よって、左右を問わない抱虎帰山（H＋P＋K）がいいだろう。そして、浮いた相手に七寸靠（⇦⇨P）を当てる。

下段受けはさらに硬直差があるので双風貫耳（⇨⇦P）がヒットするが、やはりパンチとキックで逆になるので難しい。ここは七寸靠も当たるので、どちらでも良しとして入力しておこう。詳しいことは対戦ページを見てね。

つかみ関節技
オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド
受け関節技がディフェンシブホールドならつかみ関節技はオフェンシブホールドと呼ぶ。その名の通り攻撃に使用するもので、ダメージも投げ技に匹敵するかそれ以上を見込める。
ただし、つかむまでに時間がかかるため一瞬で成立する投げ技よりは決めにくい（それでもレイ・ファンがいちばん早い）。そのため、立ちガードに徹している相手や受け関節技を出している相手に決めるのが理想的だ。
そしてレイ・ファンが狙う関節技は挑手打胸からの太公釣魚→連・太公釣魚の3段関節技である。コマンドのタイミングが難しく抜けられてしまうものの、ダメージは100と高い。チャンスがあれば狙いたい。
ほかに、しゃがみ状態の相手をつかむ金鶏独立（⇩H）もある。打撃技に同名があるので混乱しないように。

属性	上段掴み	
技名	鑽擰臂掴(サンネイヒスイ)	
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	
ダメージ	40	
D爆・D浮		×・×

属性	上段掴み	
技名	挑手打胸(チョウシュダキョウ)	
コマンド	H	
ダメージ	30	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	太公釣魚(タイコウチョウギョ)	
コマンド	H＋P ※2	
ダメージ	30	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	連・太公釣魚	
コマンド	H＋P＋K ※2	
ダメージ	40	
D爆・D浮		□・□

属性	上掴み	
技名	摟膝拗歩(ロウシツヨウホ)	
コマンド	H	
ダメージ	25+35	
D爆・D浮		○・○

属性	下段掴み	
技名	提手上勢(テイシュジョウセイ)	
コマンド	(敵しゃがみ時背後で)H	
ダメージ	60	
D爆・D浮		○・○

属性	下段掴み	
技名	金鶏独立(キンケイドクリツ)	
コマンド	(敵しゃがみに)H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H	
コマンド	50	
D爆・D浮		□・□

属性	上段掴み	
技名	上歩靠(ジョウホコウ)	
コマンド	(敵背後で)H (敵背後で)H (敵背後で)H	
コマンド	60	
D爆・D浮		□・□

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
フロントキック	⇨K	中(D)
ショルダータックル	⇦⇨P	中(D)
スピニングバックナックル	⇦P	中
スマッシュ	➘P	中(D)
スライディング	⇩H+K	下
ローリングソバット	H+K	上(D)
レッグスパイク	⬃K	下
ヒールハンマー	⇦K	中(D)
パームアッパー	⇧(or⬀)P	上(D)
ドロップキック	⬀K	上(D)
ジャベリンキック	⇧K	上(D)
パームアロー	⬁P	中(D)
①ボディブロー	⇨P	中
②ストマッククラッシュ	⇨PP	中中
①(ジャブ)	P	上
②ジャブ　ボディブロー	P⇨P	上中
③ストームボディーブロー	P⇨PP	上中中
②ジャブ　ハイキック	PK	上上(ヨロ)
②ジャブ・ストレート	PP	上上
③ストームパームスタンプ	PP⬂P	上上中(D)
③ストームバックナックル	PP⇦P	上上中
③ストームローリングソバット	PPK	上上上(D)
ヘッドバット	P+K	中(D)
①スイングダブルハンマー	⇨⇦P	中
②リバースダブルハンマー	⇨⇦PP	中中(D)
投げ技		
フロントスープレックス	H+P※1	上段
ネックハンギングツリー	⇦H+P	上段
風車式バックブリーカー	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨H+K	上段
腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後で)H+P	上段
受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)		
カウンタースタンドアームロック	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
カウンターアッパー	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
カウンターアームロック	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
カウンターローアッパー	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
飛びつき膝十字固め	(敵中Kに)⇩⬃⇦H	中段受け
つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)		
腕固め(ウデガタメ)	⇨⬂⇩H	上段掴み
①スタンディングアームロック	⇨⇨H	上段掴み
②首極め腕卍	⇨⬂⇩⬃⇦H※2	派生
③DDT	⇩⬃⇦P※2	派生
①軸足払い(ジクアシバライ)	⇩⬂⇨H	上段掴み
②立ちアキレス腱固め	⇨⬂⇩⬃⇦H※2	派生
③逆片エビ固め	⇦⬃⇩K※2	派生
脇固め(ワキガタメ)	(敵しゃがみ時)⬂H (前ジャンプ着地際)⇩H (上ジャンプ着地際)⇩H	下段掴み
①スリーパーホールド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⬂⇩H (敵背後で)⇩⬂⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み
②スイングスリーパー	⇨⬂⇩⬃⇦H※2	派生
チョークスラム	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
後ろ脇固め(ウシロワキガタメ)	(敵しゃがみ時 背後で)⬂H	下段掴み

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
ジャブ	P	上
パームスタンプ	⬂P	中
ローナックル	⇩P	下
ハイキック	K	上(D)
ミドルサイドキック	⬂K	中
ローキック	⇩K	下
背後攻撃		
ターンバックナックル	P	上
ターンボディブロー	⇩P	中
ターンロースピンナックル	⬇P	下
ターンスピンキック	K	上(D)
ターンサイドキック	⇩K	中
ターンロースピンキック	⬇K	下(ヨロ)
ダウン攻撃		
ニードロップ	⇧K	ダウン攻撃
ストンピング	⬂K	追撃技
ジャンプ攻撃		
アサルトダウンパーム	前J中P	中(ヨロ)
エアダウンパーム	上J中P	中(ヨロ)
アサルトフロントキック	前J中K	中(D)
エアフロントキック	上J中K	中(D)
アサルトパームアッパー	前J着地際P	上(D)
ステップパームアッパー	上J着地際P	上(D)
トラップパームアッパー	後J着地際P	上(D)
アサルトレッグスパイク	前J着地際K	下(D)
ステップレッグスパイク	上J着地際K	下(D)
トラップレッグスパイク	後J着地際K	下(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンスピンキック	K	30	上(D)
ターンバックナックル	P	12	上
ターンサイドキック	K	28	中
ターンボディブロー	P	15	中
ターンロースピンキック	⬇K	25	下(ヨロ)
ターンロースピンナックル	⬇P	13	下

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ハイキック	K	32	上(D)
ジャブ	P	10	上
ミドルサイドキック	K	26	中
パームスタンプ	P	20	中
ローキック	K	13	下
ローナックル	P	5	下

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
アサルトレッグスパイク	前J着地際K	25	下(D)
アサルトフロントキック	前J中K	30	中(D)
アサルトパームアッパー	前J着地際P	25	上(D)
アサルトダウンパーム	前J中P	20	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ステップレッグスパイク	上J着地際K	25	下(D)
エアフロントキック	上J中K	30	中(D)
ステップパームアッパー	上J着地際P	25	上(D)
エアダウンパーム	上J中P	20	中(ヨロ)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ストンピング	K	12	追撃技
ニードロップ	K	22	ダウン攻撃

後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
トラップレッグスパイク	後J着地際K	25	下(D)
トラップパームアッパー	後J着地際P	25	上(D)

固有打撃技

属性	中(D)
技名	フロントキック
コマンド	⇨K
ダメージ	35

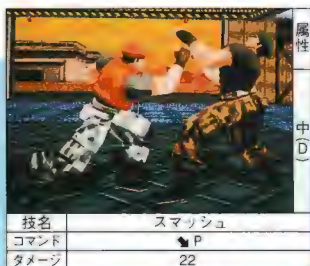
●フロントキック
俗に言うところの（ケンカキック）と同様の形態。バイマンにしては珍しく、粗暴感の強い技である。
対戦中の特別な使い所というのではなく、いわゆるアクセント技。見た目の豪快さを利用して、DHで受け流した後などに使って、相手を驚かしてやるといいぞ。

属性	中(D)
技名	ショルダータックル
コマンド	⇨⇨P
ダメージ	40

●ショルダータックル
名称そのまんまの技。肩からぶつかり、相手を吹っ飛ばす。カウンターを伴った際の威力が非常に高く、状況にもよるが、ゲージの半分近くをもっていく程だ。中間距離（ラウンドスタート時の間合い）ぐらいで、置いておくようにして使っていくと効果的。一応、コンボにも組み込める。

属性	中
技名	スピニングバックナックル
コマンド	⇦P
ダメージ	25

●スピニングバックナックル
遠心力を利用した裏拳。わりと近い所を撃っているが中段判定だ。
この技は単体で使うと、出が遅くすぐに潰されてしまうので、PPから出す。つまりストームバックナックルとして組み込まれた際に威力を発揮する。それっぽくないが、一応しゃがみ状態の相手に当たれば、よろめかす。

属性	中(D)
技名	スマッシュ
コマンド	⬊P
ダメージ	22

●スマッシュ
近い体勢から繰り出されるアッパー。この手の技にしては入力法が特殊で、一度しゃがみ状態になってからしか出せない。しかし、その時間は長くないので、⬊⬇⬊といった入力で立ち状態から出せる。
バイマンのなかで最も頼れる(浮かせ技)ゆえに、いの一番に使う中段技として多用していって欲しい。

属性	下
技名	スライディング
コマンド	⇩H＋K
ダメージ	25

●スライディング
一応、レッグスパイクもあるが唯一の下段技と思ってもらってもいい。ゆえに貴重だ。
他キャラの下段技よりも出るのが早いという長所と、カウンターでないとダウンを奪えないという短所がある。
カウンターヒット後は相手をうつ伏せに倒せるので、ストンピングを入れておこう。

属性	上(D)
技名	ローリングソバット
コマンド	H＋K
ダメージ	35

●ローリングソバット
上段回し蹴り。おそらくバイマンの持つ固有技のなかで、最も大振りなものではないだろうか。
そのため、この技単体の使い所というのはまずない。
なのに、暴発の危険性がある。投げ技である、ビクトル膝十字固めを失敗したときだ。ガードされたりするのはまだいいが、カウンターだけは…。

属性	上
技名	(ジャブ)
コマンド	P
ダメージ	10

属性	上中
技名	ジャブ・ボディブロー
コマンド	P⇨P
ダメージ	18

属性	上中中
技名	ストームボディーブロー
コマンド	P⇨PP
ダメージ	18

属性	上上中(D)
技名	ストームパームスタンプ
コマンド	PP⇘P
ダメージ	20

属性	上上(ヨロ)
技名	ジャブ・ハイキック
コマンド	PK
ダメージ	30

属性	上上中
技名	ストームバックナックル
コマンド	PP⇦P
ダメージ	25

属性	上上
技名	ジャブ・ストレート
コマンド	PP
ダメージ	12

属性	上上上(D)
技名	ストームローリングソバット
コマンド	PPK
ダメージ	35

●連携
バイマンのジャブからの派生技は5つ。そのうち連続技になるのは、ストームボディブロー（状況によってはなりにくい）、ジャブハイキック、ストームバックナックルの3つ。なかでもS・バックナックルは、地上はもちろん空中コンボとしても使えるので、最も使用頻度は高い。
連続技にならないストームパームスタンプとストームローリングソバット等は、素直に出さずディレイをかけるようにしよう。

属性	下
技名	レッグスパイク
コマンド	⇘K
ダメージ	25

●レッグスパイク

立った状態から、片足で相手の足元を踏んづける。

立ち状態から出る技なので、上段技をスカして攻撃することができない。これは下段技がたいてい持っている使命の一つを、全うできないということだ。

また、カウンターでないとダウンは奪えないが、奪えたらストンピングで追い打ちだ。

属性	中(D)
技名	ヒールハンマー
コマンド	⇦K
ダメージ	30

●ヒールハンマー

踵落とし。かなりの大技ではあるが、足技ではこれが一番使える。まず片足を上げている瞬間のやられ判定が小さい。そしてヒット後は必ずダウンが奪え、次にストンピングが確定。

叩きつけ系の技でもあるから、デンジャーゾーンで多用していくと有効。まず受け身をとられることはないだろう。

属性	上(D)
技名	パームアッパー
コマンド	⇧(or⇗)P
ダメージ	25

●パームアッパー

スマッシュに比べると小振り。相手を浮かす性質もあるため多用していきたいが、上段攻撃なのでよくスカる。

形態はアッパーと呼ぶには少々手打ち気味で、上方向に放つ張り手といった感じ。

またアッパー系は往々にして立ちPに強いが、この技は近い姿勢から出さないので強くない。

属性	上(D)
技名	ドロップキック
コマンド	⇗K
ダメージ	35

●ドロップキック

名称そのまんまの、基本的な蹴り技。

ガードされると、だいたいみずからダウン状態になるのが通例。

しかし、一度はそうなるものの、起き上がる動作も1セットのため、極めて膨大な隙を残すことになる。

どんな状況でも、使用は控えておこう。

属性	上(D)
技名	ジャベリンキック
コマンド	⇧K
ダメージ	30

●ジャベリンキック

フロントキックがもっと大振りに、さらに粗暴感が強くなった技と思っていい。

硬直時間も、レバー上入れ系の技のなかではドロップキックの次に長いので、ほぼ使う必要はないだろう。

一応、ダウンが奪えてリーチがあるという点には、見るべきものがある。

属性	中(D)
技名	パームアロー
コマンド	⇨P
ダメージ	30

●パームアロー

肩から大きく振りかぶって、突き出す。

パームアローとはよく言ったもので、モーションはまさに弓を引くがごとし。

だが、取り立てて高威力の中段技でもないのに、ここまで発生の遅いパンチ技は珍しい。

なんせ、リバースダブルハンマーとほぼ同じぐらいに出が遅いのだから…。

属性	中(D)
技名	ヘッドバット
コマンド	P＋K
ダメージ	35

●ヘッドバット

頭突き攻撃。ま、こういった技は、バイマンのイメージ、つまり冷酷なコマンダーと暴れ者で力まかせ、といったものを担う上で重要。

直接的にも間接的にも、ゲームの勝敗に関わる技ではないと思うが、たまに使ってヒットさせていけば、ギャラリーからは「バイマンらしい」、そんな賞賛を受けること間違いないだろう。

属性	中
技名	スイングダブルハンマー
コマンド	⇨⇨P
ダメージ	25

属性	中中(D)
技名	リバースダブルハンマー
コマンド	⇨⇨PP
ダメージ	30

●スイングダブルハンマー・
　リバースダブルハンマー

スイングダブルハンマーは両手で相手を叩きつける技。リバースハンマーは、その後振り上げる技で、ヒットすれば空中コンボが狙える。

ただ、この2発が連続技になることはない。スイングダブルハンマー1発でダウンを奪ってしまうからだ。また、かなりディレイもかかるので活用していこう。

属性	中
技名	ボディブロー
コマンド	⇨P
ダメージ	18

属性	中中
技名	ストマッククラッシュ
コマンド	⇨PP
ダメージ	18

●ストマッククラッシュ

他キャラの肘攻撃に相当するのが、このボディブロー。それが2発出て、ストマッククラッシュという技の完成。

基本的にストームボディブローからPを取ったものなので、性質は同じ。

1発目のボディブローでひるまし、そこに2発目が入るか、カウンターを伴えばダウンが奪えるようになる。

投げ技

技名	腕ひしぎ逆十字固め
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	60
D爆・D浮	×・×
属性	上段

技名	ビクトル膝十字固め
コマンド	[illegible]H＋K
ダメージ	60
D爆・D浮	×・×
属性	上段

技名	風車式バックブリーカー
コマンド	[illegible]P
ダメージ	75
D爆・D浮	×・×
属性	上段

技名	フロントスープレックス
コマンド	H＋P　※1
ダメージ	50
D爆・D浮	[illegible]・×
属性	上段

技名	ネックハンギングツリー
コマンド	[illegible]H＋P
ダメージ	45
D爆・D浮	[illegible]
属性	上段

●投げ技
バイマンは関節技（DH）第一のキャラなので、特筆すべき特典のある投げ技というのはない。しかし、腐っても重量級。威力には目を見張るものがある。その筆頭としてあるのが風車式バックブリーカー。通常のバックブリーカーに遠心力を加えたもので、普通に入れてもゲージの半分弱程奪う。ビクトル膝十字固めは、威力は多少劣るものの入力が簡単。そしてモーションが美しい。ただ、失敗したときにローリングソバットが出てしまうのはいただけないが…。ま、2つとも一長一短なので、状況によって使い分けるのがベストだ。

受け関節技・ディフェンシブホールド

技名	カウンターローアッパー
コマンド	(敵Kに)↓H (背後の敵Kに)↓H
ダメージ	40
D爆・D浮	×・×
属性	下段受け

技名	カウンターアームロック
コマンド	(敵Pに)↓H (背後の敵Pに)↓H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×
属性	下段受け

技名	カウンタースタンドアームロック
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	30
D爆・D浮	×・×
属性	上中受け

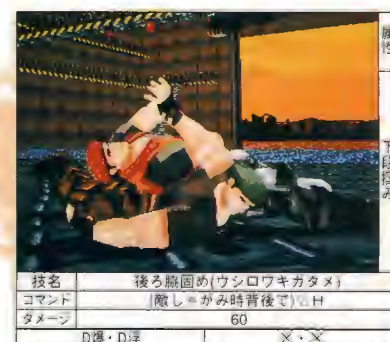
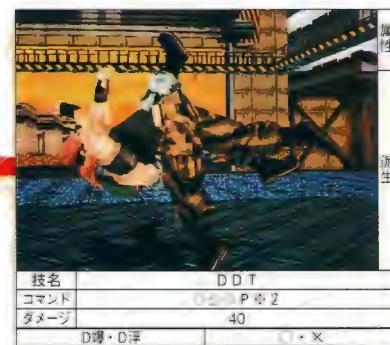
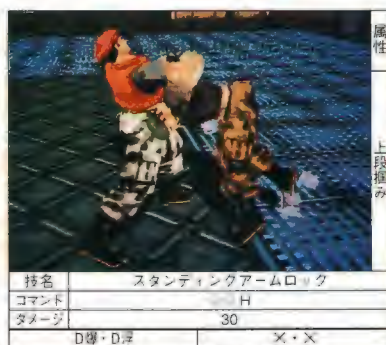
技名	カウンターアッパー
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×
属性	上中受け

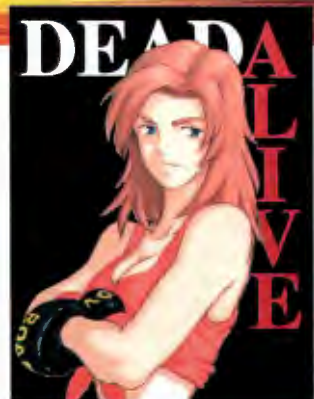
●ディフェンシブホールド
バイマンのDHの全体的な特徴は、必ずダメージを伴うということ。また硬直時間もそれなりに与えられ、間合いもOHが入力しやすい場所に相手を置ける。おそらく、全キャラを通して、最も高性能なDHを取り揃えているのではないだろうか。
実戦で最もよくお目見えするDHと言えば、対上・中段Pのカウンタースタンドアームロックだろう。この技は一見、背後を取っているように見えるが、実際は正面判定。そして硬直時間もたいしてない。
対下段Pのカウンターアームロックは、ちゃんと背後を取れる。しかもダメージも伴うので、対下段Pで（通常は下段K）このDHが出るというのは、バイマンならではだ。
このDHで受け流した後は、スリーパーホールドを狙い、スイングスリーパーにつなごう。

つかみ関節技
オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド
バイマンを使うなら1スタンディングアームロック→首極腕卍→DDT2軸足払い→立ちアキレス腱固め→逆片エビ固め。この2つの3連関節技の入力は、必ず完璧にしておきたい。
使い分け方としては、まず投げ抜け対策。当然、違う技で入力のタイミングも変わってくるので、どちらも安定して抜けてくるという相手は少ないはず。
次にデンジャーゾーンでの威力。逆片エビ固めは地面に叩きつけないが、DDTは叩きつける。よって、デンジャーゾーンではDDTのほうを多用していこう。
さて、この2つの次に狙っていきたいOHは腕固め。
どんなにDDTと逆片エビ固めを使い分けていっても、必ず抜けてくる、という相手にはコレ。単発技と言えども、コマンドが結構難しいので、威力もそれなりにある。

技名	飛びつき膝十字固め
コマンド	(敵中Kに)[illegible]H
ダメージ	65
D爆・D浮	×・×
属性	中段受け

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

固有打撃技

固有打撃技		
①ダッシュアッパー	⇨⇨P	中
②ダブルアッパー	⇨⇨PP	中中
ロースピンナックル	⬃P	下
ティナスペシャル	H＋P＋K	上(D)
①バーティカルバックチョップ	⬊P	中
②バーティカルハンマー	⬊P⇦P	中中(D)
ダブルハンマー	⇦P	中(D)
バックブレインキック	⇧K	上(D)
エルボースマッシュ	⇧P	中(D)
ナックルアロー	⬁P	上(D)
①バックチョップ	⬀P	中
②バックチョップハンマー	⬀P⇦P	中中(D)
ケンカキック	⇨⇨K	中(D)
ロースピンキック	⇩H＋K	下(D)
ショルダータックル	⇦⇨P	中(D)
ショートレンジラリアット	⇨H＋P	上(D)
ローリングソバット	H＋K	上(D)
①ジャンピングニーバット	⇨K	中(D)
②ニーハンマー	⇨K⇦P	中中(D)
①(ジャブ)	P	上
②ジャブ・ハイキック	PK	上上(ヨロ)
②ジャブ・ストレート	PP	上上
③マシンガンラッシュ	PPP	上上中(D)
①エルボー	⇨P	中
②エルボー・バックナックル	⇨PP	中中
③アルティメットコンボ	⇨PPK	中中中(D)
投げ技		
デスバレーボム	H＋P※1	上段
フランケンシュタイナー	⇩⬂⇨H＋K	上段
フィッシャーマンズバスター	⇦⬃⇩⬂⇨P	上段
J　O・サイクロン	⇩⇨P＋K	上段
①フライングメイヤー	⇩⬃⇦P＋K	上段
②サーフボードスタイルロック	⇦⇨H＋P※2	派生
③J・O・S	⇩⇧H＋P※2	派生
ボディスラム	H＋P＋K	上段
バースボム	(敵しゃがみ時) ⇩H＋P	下段
ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時) ⬂⬂H＋P＋K	下段
ジャーマンスープレックス	(敵背後で)H＋P	上段
投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後で)H＋P＋K	上段
受け関節技（ディフェンシブホールド）		
ストライクエルボースマッシュ	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
ストライクエルボーバット	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
ダブルスラップ	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
ベアーズスラップ	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
ドラゴンスクリュー	(敵中Kに)⇩⬃⇦H	中段受け
つかみ関節技（オフェンシブホールド）		
①ハンマースルー	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
②J・O・S	⇩⇧H＋P	派生
①逆羽固め	⇩⬂⇨H	上段掴み
②ロデオホールド	レバー1回転H※2	派生
①タックル	⇨⬂⇩H	上段掴み
②ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨H※2	派生
①フルネルソン	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⬂⇨H (敵背後で)⇨⬂⇩H	上段掴み
②ドラゴンスープレックス	⇨⬀⇧⬁⇦H＋P※2	派生

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
ジャブ	P	上
アッパー	⬂P	中
ローナックル	⇩　P	下
ハイキック	K	上(D)
ミドルキック	⬂K	中
ローキック	⇩K	下
背後攻撃		
ターンスピンナックル	P	上
ターンミドルナックル	⇩P	中
ターンローナックル	⬇P	下
ターンスピンキック	K	上(D)
ターンサイドキック	⇩K	中
ターンローキック	⬇K	下(ヨロ)
ターンソバット	H＋K	中(D)
ダウン攻撃		
ヒップドロップ	⇧P	ダウン攻撃
ムーンサルトプレス	⇧H＋P＋K	ダウン攻撃
エルボードロップ	⬂P	追撃技
ジャンプ攻撃		
フロントフィストドロップ	前J中P	中(ヨロ)
フライングフィストドロップ	上J中P	中(ヨロ)
ドロップキック	前J中K	中(D)
ブランディングキック	上J中K	中(D)
フロントステップチョップ	前J着地際P	中(D)
ステップチョップ	上J着地際P	中(D)
バックステップハンマー	後J着地際P	中(D)
カンガルーニーキック	前J着地際K	中(D)
カンガルーニースタンプ	上J着地際K	中(D)
バックステップロースピン	後J着地際K	下(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
横転起きローキック	ウツフセ敵頭H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンサイドキック	K	28	中
ターンスピンナックル	P	13	上
ターンローキック	⬇K	25	下(ヨロ)
ターンミドルナックル	P	15	中
ターンソバット	H+K	30	中(D)
ターンローナックル	⬇P	10	下
エルボードロップ	P	12	追撃技
ターンスピンキック	K	30	上(D)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ムーンサルトプレス	H+P+K	18	ダウン攻撃
ヒップドロップ	P	22	ダウン攻撃

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ハイキック	K	30	上(D)
ジャブ	P	10	上
ミドルキック	K	25	中
アッパー	P	20	中
ローキック	K	12	下
ローナックル	P	5	下

後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
バックステップロースピン	後J着地際K	25	下(D)
バックステップハンマー	後J着地際P	25	中(D)

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
カンガルーニーキック	前J着地際K	30	中(D)
ドロップキック	前J中K	30	中(D)
フロントステップチョップ	前J着地際P	20	中(D)
フロントフィストドロップ	前J中P	20	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
カンガルーニースタンプ	上J着地際K	30	中(D)
フライングキック	上J中K	30	中(D)
ステップチョップ	上J着地際P	20	中(D)
フライングフィストドロップ	上J中P	20	中(ヨロ)

固有打撃技

●ダッシュアッパー&ダブルアッパー
その名の通り前進しつつ中段判定のアッパーカットを繰り出す。この技はカウンターヒットで相手を浮かせる効果があり、またしゃがみ状態でヒットしたならばよろめかせることができる。ダブルアッパーはダッシュアッパーを2回繰り出す派生技。最速のタイミングなら連続ヒットする。

属性	中中
技名	ダブルアッパー
コマンド	→→PP
ダメージ	20

属性	中
技名	ダッシュアッパー
コマンド	→→P
ダメージ	25

属性	中(D)
技名	ショルダータックル
コマンド	→→P
ダメージ	40

属性	下
技名	ロースピンナックル
コマンド	↓P
ダメージ	20

●ロースピンナックル
体を回転させながら相手の足元に拳を繰り出す下段攻撃。基本的に単なる打撃技だが、しゃがみ技にカウンターで当てた場合のみ、なぜかダウン技となる。威力は見た目以上に大きいので〝最後の削り〟に最適だ。またこの技を出した後はしゃがみ状態となるが、しゃがみ状態からこの技を出すことはできない。

属性	上(D)
技名	ティナスペシャル
コマンド	H＋P＋K
ダメージ	35

●ティナスペシャル
体を反転して、臀部で相手に飛び込む、いわゆるヒップアタックのこと。凄そうな名前だが、攻撃判定は上段で空振りしてしまうと尻餅をつくといった欠点があるこの技、ヒットさせれば相手に最大級の屈辱を与えることができるだろう。ボディスラム失敗で暴発しがち。要注意。

●ショルダータックル
勢いにまかせて相手に体当たりをぶちかます。威力が高く、相手を遠くまで吹き飛ばす効果があり、大きく踏み込むためラウンド開始時程度の間合いでも問題なく使っていくことができる。またジャンピングニーパットがカウンターヒットしたならば、空中追い打ち技として用いることができるぞ。

●バーティカルバックチョップ・バーティカルハンマー
手刀を振り上げるバーティカルバックチョップ。カウンターヒットで相手を浮かせることができる。ちなみにコマンド表記とは異なり、実際は立ち状態から出すことは不可能だ。またバーティカルハンマーとはチョップの後に後述のダブルハンマーにつなぐ連携技。チョップがカウンターヒットなら連続ヒットする。

属性	中中(D)
技名	バーティカルハンマー
コマンド	↘P→P
ダメージ	25

属性	中
技名	バーティカルバックチョップ
コマンド	↘P
ダメージ	20

属性	中(D)
技名	ダブルハンマー
コマンド	→P
ダメージ	25

●ダブルハンマー
跳び上がりつつ振りかぶった両拳を叩き降ろす技。判定は中段でダウン技でもある。この技は攻撃判定が発生するまで多少の時間を要するが、跳び跳ねているモーションの間は、相手の下段攻撃を完全に無効にするといった性質を持っている。またさまざまな技から派生技として連携させることもできる。

属性	上(D)
技名	バックブレインキック
コマンド	↑K
ダメージ	35

●バックブレインキック
バックブレインキック。直訳すれば後頭部蹴り、つまりプロレス技の延髄蹴りのことだ。ジャンプ系のこの技、攻撃属性は残念ながら上段だが、大技だけに相手をダウンさせることができる。もちろんティナにとって重要な技というわけではないが、プロレス好きには応えられないものがあるハズだ。

属性	中(D)
技名	エルボースマッシュ
コマンド	↑P
ダメージ	20

●エルボースマッシュ
肘打ちを上から相手に叩きつける。このエルボースマッシュという技、攻撃属性は中段のダウン技だが、出かかりのスピードがかなり遅いといった欠点がある。ティナには使い勝手のいい中段攻撃が豊富に揃っているので、使用する機会はほとんどないといっていいだろう。

属性	上(D)
技名	ナックルアロー
コマンド	↓P
ダメージ	25

●ナックルアロー
振り上げた拳に気合いを込めて、相手の頭部めがけて殴りつける豪快な技。この技は攻撃判定が発生するまでにかなりの時間の要するうえ、上段攻撃という欠点がある。しかしそのモーションは一見の価値あり！力むティナの姿がなにげに可愛いナイスな技だ。

属性	中(D)
技名	ケンカキック
コマンド	→→K
ダメージ	40

●ケンカキック
大きく踏み込み、前方に前蹴りを繰り出す中段判定のダウン技。モーションが大きく出かかりのスピードは遅いが、その分リーチ・威力ともに優れ、硬化時間も短い。絶対に必要な技とは言い切れないが、デフェンシブホールドで相手の攻撃を返した後の攻撃の選択肢のひとつとして用いるといいだろう。

属性	下(D)
技名	ロースピンキック
コマンド	↓H＋K
ダメージ	25

●ロースピンキック
いわゆる回転足払い。ティナにとって数少ない下段攻撃のひとつである。さてこの技、出かかりのスピードこそ早くはないが、リーチは特筆すべきものを持っている。またデンジャーゾーンにおいて受け身を取られにくいといった利点もある。もちろんダウンする相手に対して追い打ち技として用いてもいいだろう。

技名	ショートレンジラリアット
属性	上(D)
コマンド	⇨H＋P
ダメージ	28

●ショートレンジラリアット
いかにもプロレスチックなショートレンジラリアット。ダッシュしつつ腕で相手の首をひっかけてなぎ倒す豪快な技だ。さてこの技、残念ながら攻撃判定は上段で、相手を浮かせることもできない。こだわりがない限り、わざわざ使う必要もないだろう。ダッシュH＋P投げを狙った際に暴発するといったことも多い。

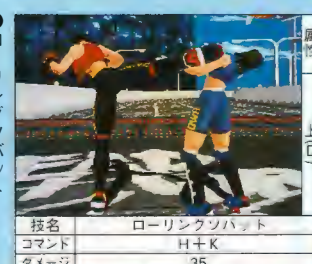
技名	バックチョップハンマー
属性	中中(D)
コマンド	⇨P⇨P
ダメージ	25

技名	バックチョップ
属性	中
コマンド	⇨P
ダメージ	18

●バックチョップ・バックチョップハンマー
この技はバーティカルバックチョップとモーションがほとんど同じだが、立ち・しゃがみといった状況に左右されることなく繰り出すことが可能といった利点がある。ただしカウンターヒットでもダウンさせることはできないので、注意すること。ハンマーはバックチョップをガード後、返し技を狙う相手に使おう。

技名	マシンガンラッシュ
属性	上上中(D)
コマンド	PPP
ダメージ	18

技名	ジャブ・ストレート
属性	上上
コマンド	PP
ダメージ	13

技名	ローリングソバット
属性	上(D)
コマンド	H＋K
ダメージ	35

●ローリングソバット
上段判定の回し蹴り。体を回転させるため出かかりは遅いが、リーチが非常に長い。またヒットさせれば必ずダウンを奪うことができる。遠距離戦で相手の攻撃の出かかりを潰すような感じで使えば吉。この技がヒットした後に、すかさずロースピンキックを出せば追い打ちを決めることもできる。

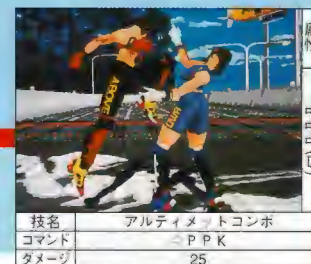
技名	ジャブ・ハイキック
属性	上上(ヨロ)
コマンド	PK
ダメージ	30

技名	(ジャブ)
属性	上
コマンド	P
ダメージ	10

●ジャンピングニーバット・ニーハンマー
ティナで空中コンボを狙うために必要不可欠な技がこのジャンピングニーバットである。中段攻撃のこの技はノーマルヒットでロースピンキック、カウンターヒットでアルティメットコンボなどによる追い打ちを決めることができる。ニーハンマーはニーバット後にダブルハンマーを繰り出すフォロー用の技だ。

技名	ニーハンマー
属性	中中(D)
コマンド	⇨K⇨P
ダメージ	25

技名	ジャンピングニーバット
属性	中(D)
コマンド	⇨K
ダメージ	30

●連携
ジャブとはいわゆるPのこと。ティナにもPからの派生技がいくつか存在する。まずひとつはPKのジャブハイキック。上→上段の連続攻撃だが、相手をダウンさせることはできない。PPのジャブストレートもPKと同様に上→上段の連続攻撃となっている。マシンガンラッシュはPP後に中段のチョップを繰り出すというもの。ヒットすれば相手を浮かせることができるが、PPから連続ヒットしないので注意が必要だ。

●連携
中段判定のエルボーはカウンターヒットで浮かせ、しゃがみヒットでよろめかせるティナの主力攻撃である。バックナックルも基本的にエルボーと性質は同じ。エルボーがヒットすれば連続ヒットさせることができる。2段めから3段めは連携攻撃。3段めの性質はニーパットと同じだ。

技名	アルティメットコンボ
属性	中中中(D)
コマンド	⇨PPK
ダメージ	25

技名	エルボー・バックナックル
属性	中中
コマンド	⇨PP
ダメージ	20

技名	エルボー
属性	中
コマンド	⇨P
ダメージ	18

特殊行動

技名	フロントロール
属性	
コマンド	⇩P+K
ダメージ	――

●フロントロール
ティナの特殊行動のひとつとしてフロントロールというものがある。これはいわゆる前転動作で、相手の懐に潜り込むためのもの。しかしこの前転はやられ判定があり、回転中に中・下段攻撃されてしまうと、強制的にダウンさせられてしまう。また回転後も硬化時間が存在するので注意が必要だ。

技名	挑発「アピール」
属性	
コマンド	⇦⇨⇦H+P+K ⇨⇦⇨H+P+K
ダメージ	――

●アピール
コマンドを入力することで拳を高々と突き上げるポーズでアピールすることが可能。このアピールは挑発を目的としたものだが、一応拳の部分に攻撃判定が存在する。デンジャーゾーンでKOした後に、真下に潜り込めば、このアピールで追い打ちすることもできるぞ。挑発コンボ。いい感じ。

投げ技

技名	J・O・サイクロン
属性	上段
コマンド	P＋K
ダメージ	85
D爆・D浮	○・×

技名	フィッシャーマンズバスター
属性	上段
コマンド	P
ダメージ	75
D爆・D浮	○・×

技名	フランケンシュタイナー
属性	上段
コマンド	H＋K
ダメージ	60
D爆・D浮	○・×

技名	テスバレーボム
属性	上段
コマンド	H＋P ※1
ダメージ	55
D爆・D浮	○・×

技名	フライングメイヤー
属性	上段
コマンド	P＋K
ダメージ	30
D爆・D浮	×・×

技名	サーフボードスタイルロック
属性	派生
コマンド	H＋P ※2
ダメージ	30
D爆・D浮	×・×

技名	J・O・S
属性	派生
コマンド	H＋P ※2
ダメージ	60
D爆・D浮	○・×

技名	ジャーマンスープレックス
属性	上段
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	65
D爆・D浮	○・×

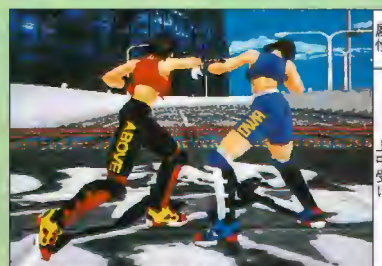
技名	ジャパニーズオーシャンボム
属性	下段
コマンド	(敵しゃがみ時) H＋P＋K
ダメージ	85
D爆・D浮	○・×

技名	バースボム
属性	下段
コマンド	(敵しゃがみ時) H＋P
ダメージ	70
D爆・D浮	○・×

技名	ボディスラム
属性	上段
コマンド	H＋P＋K
ダメージ	40
D爆・D浮	○・○

技名	投げっぱなしジャーマンスープレックス
属性	上段
コマンド	(敵背後で)H＋P＋K
ダメージ	75
D爆・D浮	○・○

●投げ技

ティナの投げ技は立ち投げ6＋しゃがみ投げ2の計8つあるわけだが、ここでは最も強力なフライングメイヤーからの3段連続投げの注意点から説明していこう。まず1段めを決めた後、マイキャラの向きが変わるので、2段めの入力は相手方向に切り替えること。また3段めの入力は相手の肩に足を置くモーションの時に行うことである。相手がこの投げを抜けてくるようなら、フィッシャーマンズバスターやJ・O・サイクロンなどのコマンド投げを狙うようにしよう。しゃがみ投げは失敗しても下Pに化けるバースボムがお薦めだ。

受け関節技 ディフェンシブホールド

●ディフェンシブホールド

ティナのディフェンシブホールドは、どれも相手の攻撃を正面で受けつつ反撃するといったものである。

立ち状態の相手のP系の攻撃を受けたなら、そのままエルボーで反撃するストライクエルボースマッシュが発生する。このエルボーがヒットした後は相手はひるんでいるので、投げと打撃による2択攻撃などさらに攻める絶好のチャンスとなる。

立ち状態のK返しはストライクエルボーバット。グラフィックこそ変わるがその誠意室に違いはほとんどない。あえて挙げるならエルボースマッシュよりも距離が開くといったところ。

しゃがみP返しのダブルストラップは往復ビンタを繰り出すというもの。この後ももちろん攻めのチャンスといえる。

しゃがみK返しはビンタ1発─内容的にはしゃがみP返しとほぼ同じだろう。

技名	ストライクエルボーバット
属性	上中受け
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	30
D爆・D浮	×・×

技名	ストライクエルボースマッシュ
属性	上中受け
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	25
D爆・D浮	×・×

つかみ関節技
オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド

ティナのオフェンシブホールドはどれも2段以上の連続入力型のものである。

さて正面からの掴み関節技の中で最も有効なものはタックルである。この技の掴みモーションは移動距離が長く、また非常に姿勢が低いため、相手の攻撃をかわしやすい。しかも派生技のジャイアントスイングにつなげれば、強烈なダメージを相手に与えることができるぞ。

入力が簡単なハンマースルー。この技を決めたならJ・O・Sに派生させることがセオリーだが、あえてハンマースルーで止めて背後から攻めてもいいだろう。この場合の攻め方としてはフルネルソンでもう一度掴んだり、背後投げを狙うといったところだろう。

フルネルソンからの派生技、ドラゴンスープレックスは相手方向から入力しなければならない。要注意!

属性	上段掴み	
技名	ハンマースルー	
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	
ダメージ	0	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	J・O・S	
コマンド	⇩⇧H＋P	
ダメージ	60	
D爆・D浮		○・×

属性	上段掴み	
技名	逆羽固め	
コマンド	⇩⇘⇨H	
ダメージ	35	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	ロデオホールド	
コマンド	レバー1回転H　※2	
ダメージ	40	
D爆・D浮		×・×

属性	上段掴み	
技名	タックル	
コマンド	⇨⇦⇩H	
ダメージ	30	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	ジャイアントスイング	
コマンド	⇦⇙⇩⇘⇨H　※2	
ダメージ	60	
D爆・D浮		○・○

属性	上段掴み	
技名	フルネルソン	
コマンド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇩⇘⇨H (敵背後で)⇦⇙⇩H	
コマンド	40	
D爆・D浮		×・×

属性	派生	
技名	ドラゴンスープレックス	
コマンド	⇨⇗⇧⇖⇦H＋P　※2	
ダメージ	60	
D爆・D浮		○・×

属性	下段受け	
技名	ダブルスラップ	
コマンド	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	
ダメージ	15+15	
D爆・D浮		×・×

属性	下段受け	
技名	ベアーズスラップ	
コマンド	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	
ダメージ	30	
D爆・D浮		×・×

属性	中段受け	
技名	ドラゴンスクリュー	
コマンド	(敵中Kに)⇩⇘⇨H	
ダメージ	60	
D爆・D浮		○・×

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

リュウ・ハヤブサ

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
破突(ハトツ)	⇨P	中
雷震撃(ライシンゲキ)	⇨⇨P	中(D)
天突(アマツキ)	⇗P	上
日輪脚(ニチリンキャク)	⇗K	中(D)
破幻蹴(ハゲンシュウ)	⇧K	上(D)
月輪脚(ゲツリンキャク)	⇖K	中(D)
神突(カミツキ)	⇧P	上
蒼空斬刀(ソウクウザントウ)	P＋K	上(D)
①(上段正拳突き)	P	上
①(背撃裏拳)	P	上
①柳影刀(リュウエイトウ)	⇖P	上
②連弾(レンダン)	PP	上上
③連刀撃(レントウゲキ)	PP⇨P	上上中
③昇連弾(ショウレンダン)	PPK	上上中(D)
②正拳　上段蹴り	PK	上上(ヨロ)
①(足刀蹴り)	⇘K	中
②破魔槍蹴り(ハマヤリゲリ)	⇘K⇘K	中下
①空旋刀(クウセントウ)	⇦P	中
②破妖薙ぎ蹴り(ハヨウナギゲリ)	⇦PK	中中(D)
地旋刀(チセントウ)	⇙P	下
破邪膝蹴り(ハジャヒザゲリ)	⇨K	中(D)
地滑り(ジスベリ)	⇨⇨K	下(D)
地昇脚(チショウキャク)	⇨⇘⇩K	中(D)
地掃脚(チソウキャク)	⇙⇙K	下(D)
裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)	⇨⇦K	下
投げ技		
十字絡み(ジュウジガラミ)	H＋P※1	上段
四方投げ(シホウナゲ)	⇨⇨⇦P＋K	上段
極光抱反落(キョクコウホウタンラク)	⇦H＋P＋K	上段
落雷衝(ラクライショウ)	⇩⇙⇦P＋K	上段
首切り投げ(クビキリナゲ)	⇩⇘⇨P	上段
①昇雷掌(ショウライショウ)	⇦⇙⇩⇘⇨H＋P＋K	上段
②鎌鼬(カマイタチ)	⇩⇘⇨⇗⇧H＋P	派生
③飯綱落とし(イヅナオトシ)	⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩H＋K	派生
斬首閃(ザンシュセン)	(敵しゃがみ時)⇩H＋P	下段
裏投げ(ウラナゲ)	(敵背後で)H＋P	上段
落龍衝(ラクリュウショウ)	(敵背後で)H＋P＋K	上段
受け関節技（ディフェンシブホールド）		
柳閃掌(リュウセンショウ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
柳閃刀(リュウセントウ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
地柳拳舞(チリュウコブシマイ)	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
地柳脚舞(チリュウアシノマイ)	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
蹴撃獲投(シュウゲキカクトウ)	(敵中Kに)(⇩⇙⇦H)	中段受け
つかみ関節技（オフェンシブホールド）		
槍影狩(ソウエイシュ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
幻影(ゲンエイ)	⇨⇨H	上段掴み
裏雷薙ぎ(ウライカヅチナギ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
上段正拳突き(ジョウダンセイケンヅキ)	P	上
昇旋刀(ショウセントウ)	⇘P	中
下段正拳突き(ゲダンセイケンヅキ)	⇩P	下
上段廻し蹴り(ジョウダンマワシゲリ)	K	上(D)
足刀蹴り(ソクトウゲリ)	⇘K	中
下段廻し蹴り(ゲダンマワシゲリ)	⇩K	下
背後攻撃		
背撃裏拳(ハイゲキウラケン)	P	上
背撃中段手刀(ハイゲキチュウダンシュトウ)	⇩P	中
背撃下段手刀(ハイゲキゲダンシュトウ)	⬇P	下
背撃上段蹴り(ハイゲキジョウダンゲリ)	K	上(D)
背撃中段蹴り(ハイゲキチュウダンゲリ)	⇩K	中
背撃下段蹴り(ハイゲキゲダンゲリ)	⬇K	下(ヨロ)
ダウン攻撃		
奈落突き	⇧P	ダウン攻撃
虎牙双弾	[illegible]P	追撃技
ジャンプ攻撃		
進空掌(シンクウショウ)	前J中P	中(ヨロ)
留空掌(リュウクウショウ)	上J中P	中(ヨロ)
進空蹴(シンクウシュウ)	前J中K	中(D)
留空蹴(リュウクウシュウ)	上J中K	中(D)
進撃掌(シンゲキショウ)	前J着地際P	中(D)
留撃掌(リュウゲキショウ)	上J着地際P	中(D)
退撃掌(タイゲキショウ)	後J着地際P	中(D)
進刺蹴(シンシシュウ)	前J着地際K	中(D)
留刺蹴(リュウシシュウ)	上J着地際K	中(D)
退刺蹴(タイシシュウ)	後J着地際K	中(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
背撃上段蹴り(ハイゲキジョウダンゲリ)	K	30	上(D)
背撃裏拳(ハイゲキウラケン)	P	11	上
背撃中段蹴り(ハイゲキチュウダンゲリ)	K	26	中
背撃中段手刀(ハイゲキチュウダンシュトウ)	P	14	中
背撃下段蹴り(ハイゲキゲダンゲリ)	⬇K	25	下(ヨロ)
背撃下段手刀(ハイゲキゲダンシュトウ)	⬇P	13	下

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
上段廻し蹴り(ジョウダンマワシゲリ)	K	30	上(D)
上段正拳突き(ジョウダンセイケンヅキ)	P	10	上
足刀蹴り(ソクトウゲリ)	K	22	中
昇旋刀(ショウセントウ)	P	20	中
下段廻し蹴り(ケダンマワシゲリ)	K	10	下
下段正拳突き(ケダンセイケンヅキ)	P	5	下

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
進刺蹴(シンシシュウ)	前J着地際K	30	中(D)
進空蹴(シンクウシュウ)	前J中K	30	中(D)
進撃掌(シンゲキショウ)	前J着地際P	25	中(D)
進空掌(シンクウショウ)	前J中P	20	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
留刺蹴(リュウシシュウ)	上J着地際K	30	中(D)
留空蹴(リュウクウシュウ)	上J中K	30	中(D)
留撃掌(リュウゲキショウ)	上J着地際P	25	中(D)
留空掌(リュウクウショウ)	上J中P	20	中(ヨロ)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
虎牙双弾	P	10	追撃技
奈落突き	P	18	ダウン攻撃

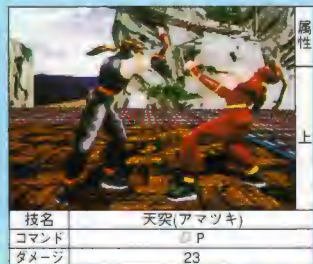
後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
退刺蹴(タイシシュウ)	後J着地際K	30	中(D)
退撃掌(タイゲキショウ)	後J着地際P	25	中(D)

固有打撃技

技名	破突(ハトツ)
コマンド	⇨P
ダメージ	18
属性	中

●破突
中段判定の肘打ち。
出のスピード等、数値上での性能はそれなりにいいのだが、あまりにリーチが短いのと、しゃがみカウンターでヒットした場合、相手が吹っ飛んでダウンしてしまうのが痛い。しかしハヤブサは密着戦での早い中段技に乏しいので、いざというときにはとっさに出せるようにしておこう。

技名	天突(アマツキ)
コマンド	[illegible]P
ダメージ	23
属性	上

●天突
片手を斜め上方へ突き上げる、見るからに浮かせ技な打撃技。威力はそこそこにあるのだが、上段判定なのがなによりの欠点。さらにこの技だとあまり高く浮かせられない。ハヤブサには上段判定の浮かせ技はたくさんあるので、より早く、より高く浮くほかの技を使おう。

技名	破幻蹴(ハゲンシュウ)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	30
属性	上(D)

●破幻蹴
前蹴りのように上まで蹴り上げるモーションの浮かし技。
この技、天突と同じ上段判定だが、実戦ではなかなか役に立つ。理由は2つ。1つは出の早さ。ハヤブサのもつ全技のなかでもトップクラスの早さだ。アタリも強い。もう1つは浮かす高さ。かなり高くまで浮かすことが可能だ。直接当てても浮かせられる。

技名	神突(カミツキ)
コマンド	[illegible]P
ダメージ	20
属性	上

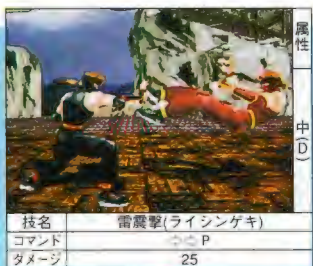
●神突
天突に似たモーションで腕を突き上げる、上段判定の浮かし技。どちらの技も引いている方の腕を使うが、ほんの少し前進するだけの天突と違って、こちらは足を踏み出して足位置を組み替える。
また威力では天突に引けをとるが、出の早さではこちらの方が上。相手を拾いやすいという点もポイントだ。

技名	地旋刀(チセントウ)
コマンド	[illegible]P
ダメージ	20
属性	下

●地旋刀
その場でくるりと回転してかがみ込み、相手の足元へ向けて手刀を叩き込む回転チョップ。発生は特に早くはないが、そのモーションから見切られにくく、まったく苦にならずに使っていける。また見た目の印象よりリーチがあるようで、多少離れたところから出しても届く。これで下段なのだから言うこと無しだ。

技名	地滑り(ジスベリ)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	25
属性	下(D)

●地滑り
ひとことで言ってしまえばスライディングなのだが、滑り込むまでの前動作がかなりのオーバーアクション。しかしこれが有利にも不利にも働くから不思議だ。
滑り込む直前に小さくジャンプするのだが、これが前ジャンプ攻撃に見えなくもない、というのがその理由。起き上がり直後に重ねよう。

技名	雷震撃(ライシンゲキ)
コマンド	[illegible]P
ダメージ	25
属性	中(D)

●雷震撃
前方に強く一歩踏み込んで、片手で掌底を突き出す打撃技。中段判定。
この技、モーションが大げさなので鈍そうだが、実は出が早い。さらに、踏み込んでから攻撃するので、おもわぬ距離からヒットすることがあり、あなどれない。後方へ吹っ飛ばすので運び技としても使えるぞ。

技名	日輪脚(ニチリンキャク)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	35
属性	中(D)

●日輪脚
小さく跳んだあと、前方宙返りしながらかかとを落とす、浴びせ蹴りのような動きの技。
モーションは格好いいのだが、いかんせん攻撃力をもつまでが遅すぎる。動きも大振りなので、見てから反応されやすい。硬直も長く、使いみちは無いといえるが、この技でフィニッシュすると格好良く挑発効果も高い。

技名	月輪脚(ゲツリンキャク)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	45
属性	中(D)

●月輪脚
いわゆるサマーソルトキックだ。ハヤブサのもつ全打撃技のなかで、最高の威力を誇る。ただしはずしたときやガードされたときの隙も非常に大きいので、むやみやたらに出すのは危険だ。また残念なことに、カウンター技としては発生が遅いが、ここぞというときの一発として頼りになる(要、先読み)。

技名	蒼空斬刀(ソウクウザントウ)
コマンド	P＋K
ダメージ	30
属性	上(D)

●蒼空斬刀
気合と共に水平手刀を一閃するチョップマニア必須の技。
コマンドが簡単で威力も割と高めなのだが、上段判定なので使える場面がおとずれない。特別に発生が早いわけではなく、別にリーチが長いわけでもない。せいぜいダッシュ投げの「四方投げ」を狙って失敗したときに出るくらいだろう。

技名	破邪膝蹴り(ハジャヒザゲリ)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	30
属性	中(D)

●破邪膝蹴り
中段判定の跳び膝蹴りだ。しかしただの膝蹴りではない。ヒットすれば、必ず相手を浮かすことができる浮かし技なのだ。
普通に当たっただけでは地旋刀や地掃脚程度の追い打ちしかできないが、しゃがんでいる相手に当たれば、月輪脚や連刀撃で追い打ちができるのだ。使用頻度の高い技だ。

技名	地昇脚(チショウキャク)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	35
属性	中(D)

●地昇脚
まるでブレイクダンスでも踊っているかのような動きの技で、ひっくり返って倒立状になってから蹴りを出す。そのため攻撃発生はかなりの遅さで、ハヤブサの全打撃技のなかで最も遅い(起き上がり攻撃を除く)。似たような動きの技がほかにあるわけでもなく、これを見て引っかかってくれる相手はまずいない。

属性	上
技名	(上段正拳突き)
コマンド	P
ダメージ	10

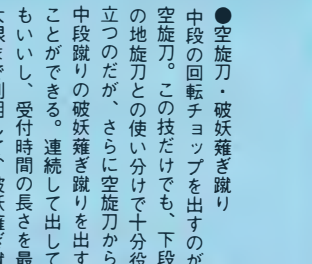
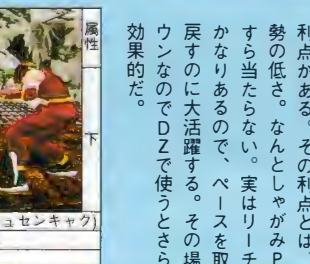
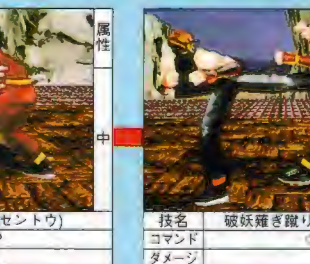
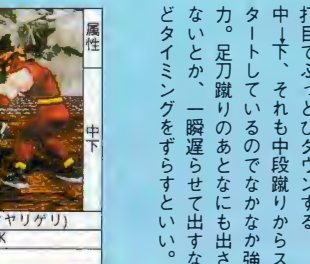
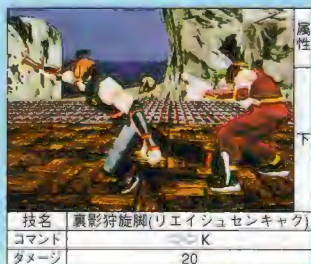
属性	上上(ヨロ)
技名	正拳、上段蹴り(セイケンジョウダンゲリ)
コマンド	P K
ダメージ	30

属性	上上中
技名	連刀撃(レントウケキ)
コマンド	P P⇨P
ダメージ	18

属性	上
技名	(背撃裏拳)
コマンド	P
ダメージ	11

属性	上上
技名	連弾(レンダン)
コマンド	P P
ダメージ	12

属性	上上中(D)
技名	昇連弾(ショウレンダン)
コマンド	P P K
ダメージ	30

属性	上
技名	柳影刀(リュウエイトウ)
コマンド	⇨P
ダメージ	10

●連携
ハヤブサのもつPスタートの派生技は、最大3発まで。最後を水平チョップで締める「連刀撃」は、相手の状態に関係なく最後まで連続して入る連続技だ。しかも最後の手刀（中段）がしゃがんでいるところに当たれば（しゃがみひるみ）になる。
PP→膝といく「昇連弾」は空中コンボの基本型。連刀撃の手刀よりこちらの膝の方が出は遅いが、威力がある。しかし空中以外ではPPから膝が連続にならないぞ。

属性	中
技名	(足刀蹴り)
コマンド	⇨K
ダメージ	22

属性	中下
技名	破魔槍蹴り(ハマヤリゲリ)
コマンド	⇨K⇨K
ダメージ	25

●足刀蹴り・破魔槍蹴り
中段蹴りからスライディング系の下段攻撃を繰り出す2段構えの技。カウンターで当たれば1打目でふっとびダウンする。
中→下、それも中段蹴りからスタートしているのでなかなか強力。足刀蹴りのあとなにも出さないとか、一瞬遅らせて出すなどタイミングをずらすといい。

属性	中
技名	空旋刀(クウセントウ)
コマンド	⇨P
ダメージ	20

属性	中中(D)
技名	破妖薙ぎ蹴り(ハヨウナギゲリ)
コマンド	⇨P K
ダメージ	30

●空旋刀・破妖薙ぎ蹴り
中段の回転チョップを出すのが空旋刀。この技だけでも、下段の地旋刀との使い分けで十分役立つのだが、さらに空旋刀から中段蹴りの破妖薙ぎ蹴りを出すことができる。連続して出してもいいし、受付時間の長さを最大限まで利用して、破妖薙ぎ蹴りを遅らせて出すのも有効な使い方だ。使用頻度の高い技だ。

属性	下
技名	裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)
コマンド	⇨⇨K
ダメージ	20

属性	下(D)
技名	地掃脚(チソウキャク)
コマンド	⇨⇨K
ダメージ	25

●地掃脚
両足をぐるりと一回転させて相手の足元を払う下段攻撃。この技、攻撃発生までの時間は遅いが、それを補って余りある利点がある。その利点とは、姿勢の低さ。なんとしゃがみPにすら当たらない。実はリーチもかなりあるので、ペースを取り戻すのに大活躍する。その場ダウンなのでDZで使うとさらに効果的だ。

●裏影狩旋脚
立ったまま突然足元を払う下段技。体をひねりながら足払いを出すわけだが、立ちポーズからいきなり出るので見切られにくい。しかし本当の利点は、自分が立ち状態でもしゃがみ状態でも関係なくコマンド入力できるところだ。したがって地旋刀を絡めた連携で、ずーっと下段を攻撃し続けることも可能だ。

投げ技

●投げ技
ハヤブサは投げキャラだ。その証拠に投げ技が豊富にある。
「四方投げ」はダッシュ投げ。少し離れたところから投げにいくときはこれだ。返し技用、と覚えよう。これ以外では、投げ間合いが若干広く威力も高い「落雷衝」を使っていけばいいのだが、DZまで運んでいけそうなら「首切り投げ」で放り投げる。隙が大きく投げ確定、という技をガードしたら、3段投げの「飯綱落とし」をここぞとばかりに叩き込むのだ。背後投げの「落龍衝」は単発ながら飯綱落としと同じ超威力。しゃがみ投げも重要だぞ。

技名	四方投げ(シホウナゲ)
コマンド	⇨⇦⇦P＋K
ダメージ	55
D爆・D浮	○・○
属性	上段

技名	十字絡み(ジュウジガラミ) ※1
コマンド	H＋P
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○
属性	上段

技名	首切り投げ(クビキリナゲ)
コマンド	⇩⇘⇨P
ダメージ	55
D爆・D浮	○・○
属性	上段

技名	落雷衝(ラクライショウ)
コマンド	⇩⇙⇦P＋K
ダメージ	65
D爆・D浮	○・×
属性	上段

技名	極光抱反落(キョクコウホウタンラク)
コマンド	⇦H＋P＋K
ダメージ	45
D爆・D浮	○・×
属性	上段

技名	昇雷掌(ショウライショウ)
コマンド	⇦⇙⇩⇘⇨H＋P＋K
ダメージ	10+65
D爆・D浮	○・○
属性	派生

技名	鎌鼬(カマイタチ)
コマンド	⇩⇘⇨⇗⇧H＋P
ダメージ	10+50
D爆・D浮	○・×
属性	派生

技名	飯綱落とし(イヅナオトシ)
コマンド	⇦⇖⇧⇗⇨H＋P＋K
ダメージ	10+40
D爆・D浮	○・×
属性	上段

技名	落龍衝(ラクリュウショウ)
コマンド	(敵背後で)H＋P＋K
ダメージ	75
D爆・D浮	○・×
属性	上段

技名	裏投げ(ウラナゲ)
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	65
D爆・D浮	○・×
属性	上段

技名	斬首閃(ザンシュセン)
コマンド	(敵しゃがみ時)⇩H＋P
ダメージ	65
D爆・D浮	○・×
属性	下段

受け関節技 ディフェンシブホールド

技名	地柳拳舞(チリュウコブシマイ)
コマンド	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

技名	柳閃刀(リュウセントウ)
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×

技名	柳閃掌(リュウセンショウ)
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	25
D爆・D浮	×・×

技名	蹴撃獲投(シュウゲキカクトウ)
コマンド	(敵中Kに)⇩⇘⇨H
ダメージ	60
D爆・D浮	○・×

技名	地柳脚舞(チリュウアシノマイ)
コマンド	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

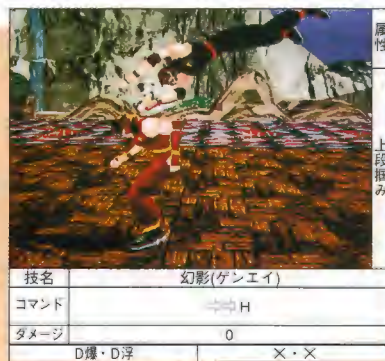
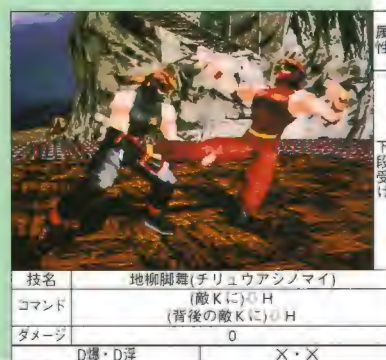
●ディフェンシブホールド

「柳閃掌」「柳閃刀」は立ちの打撃技をとるホールドで、これはそれなりに多用することになる。例えば隙の大きい技をガードされたあと、相手が打撃技で反撃してくるな、と思ったらホールドボタンを連打しておく。もしここで相手の反撃が遅れたら、ホールドが成功するわけだ。しかし大技ガード後は投げがセオリーなので、いまのはあくまで一例にすぎない、というのをお忘れなく。「地柳拳舞」は下段のP系の技を受け流す。成功すると背後に回れるが、大技は入らないので贅沢しないこと。「地柳脚舞」は相手をよろめかすことができ、このあと破邪膝蹴り→月輪脚とはいるのでなかなか強力だ。「蹴撃獲投」は中段判定のキック専用のホールドだ。決まるとキャプチュードで投げ、大ダメージをあたえられる。

つかみ関節技 オフェンシブホールド

技名	裏雷薙ぎ(ウライカヅチナギ)
コマンド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H
ダメージ	55
D爆・D浮	○・×

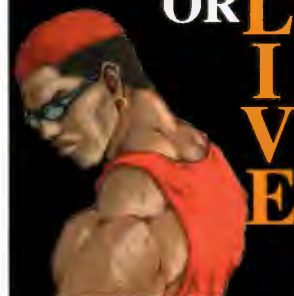
技名	幻影(ゲンエイ)
コマンド	⇨⇨H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

技名	槍影狩(ソウエイシュ)
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H
ダメージ	35
D爆・D浮	×・×

●オフェンシブホールド

ハヤブサは投げだけでなく、オフェンシブホールドも強力だ。「槍影狩」は、つかんだあとわき固めを極めてダメージをあたえるだけの、なんの派生もない技なので、無理して使っていくほどの価値はない。威力は35とそこそこに高いのだが、これを使うより、「幻影」を狙っていったほうがはるかに有効だ。冒頭の（強力なオフェンシブホールド）とはこの「幻影」のことで、少し離れた間合いで（置いておく）ようにして出しておく。つかみが成功すると相手の頭をつかんだまま倒立するような動きで背後へ回り、後ろから攻撃をすることができる。恐るべきは、すぐにダッシュで近づけば「落龍衝」がはいってしまうところだ。「裏雷薙ぎ」は（出の遅い投げ）と同じようなものなので、無理に狙う必要なし。

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
ソーク・クラブ	⇩⇘⇨P	上(D)
①ティーソークトロン	⇨P	中
②ダブルソーク	⇨P⇦P	中中(D)
②エルボーヒールキック	⇨PK	中上(D)
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨P	中(D)
ティー・ソーク・ボン	⇦P	中(D)
①ティー・カウ・トロン	⇨K	中
②ニースピンキック	⇨KK	中中(D)
テッ・ラーン	⇙K	下
スピニングヒールキック	⇩⇘⇨K	中(D)
スピニングミドルキック	H+K	中(D)
ツイスターアッパー	⇩⇘⇨H+P+K	中(D)
カウ・ロイ	⇨⇨K	中(D)
ヘルニードル	⇧(or⇗)P	中
①スウェイブロー	⇖P	上
①(ジャブ)	P	上
①(ターンナックル)	P	上
②ジャブ・ハイキック	PK	上上(ヨロ)
②ジャブ・ストレート	PP	上上
③バルカンライジングニー	PPK	上上上(D)
③バルカンニーキック	PP⇨K	上上中
④ダンシングラッシュ	PP⇨KK	上上中中(D)
③バルカンエルボー	PPP	上上上(ヨロ)
③バルカンエッジ	PP⇨P	上上中
④ジェノサイドラッシュ	PP⇨PK	上上中上(D)
④デビルズラッシュ	PP⇨P⇦P	上上中中(D)
④ブラッディラッシュ	PP⇨PP	上上中上(ヨロ)
ライジングヒールキック	⇧K	上(D)
①(アッパー)	⇘P	中
②ヘル・スマッシュ	⇘P⇨P	中中
③ヘブン・スマッシュ	⇘P⇨PP	中中中(D)
フライングニーキック	⇨⇨P+K	上(D)
投げ技		
ワイルドスロー	H+P ※1	上段
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇨⇦P+K	上段
ビーストファング	⇘⬊P+K	上段
ネックハンティング	(敵背後で)H+P	上段
受け関節技（ディフェンシブホールド）		
エルボーカウンター	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
ニーカウンター	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
パンチスルー	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
キックスルー	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
つかみ関節技（オフェンシブホールド）		
ティー・カウ・コーン	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
フォワードトラップ	⇨⇨H	上段掴み
リバーストラップ	⇨⇘⇩H	上段掴み
ヘッドクラッシュ	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H	上段掴み — —
(敵背後で)⇨⇘⇩H		

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
ジャブ	P	上
アッパー	⇘P	中
ローナックル	⇩P	下
ハイキック	K	上(D)
ミドルキック	⇘K	中
ローキック	⇩K	下
背後攻撃		
ターンナックル	P	上
ターンエルボー	⇩P	中
ターンローナックル	⬇P	下
ターンヒールキック	K	上(D)
ターンアッパーキック	⇩K	中
ターンロースピンキック	⬇K	下(ヨロ)
ダウン攻撃		
フットスタンプ	⇧K	ダウン攻撃
ワイルドヒール	⇘K	追撃技
ジャンプ攻撃		
リープダウンブロー	前J中P	中(ヨロ)
エアダウンブロー	上J中P	中(ヨロ)
リープサイドキック	前J中K	中(D)
エアサイドキック	上J中K	中(D)
フォワードステップエルボー	前J着地際P	中(D)
ステップエルボー	上J着地際P	中(D)
フェイントエルボー	後J着地際P	上(D)
フォワードステップニー	前J着地際K	中(D)
ステップニーキック	上J着地際K	中(D)
フェイントミドルスピン	後J着地際K	中(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃　ローキック	〃　H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンナックル	P	13	上
ターンエルボー	[illegible] P	20	中
ターンローナックル	⬇ P	10	下
ターンヒールキック	K	30	上(D)
ターンアッパーキック	[illegible] K	28	中
ターンロースピンキック	⬇ K	30	下(ヨロ)

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジャブ	P	10	上
アッパー	[illegible] P	20	中
ローナックル	[illegible] P	5	下
ハイキック	K	30	上(D)
ミドルキック	[illegible] K	25	中
ローキック	[illegible] K	10	下

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
リープダウンブロー	前J中P	20	前J中P
フォワードステップエルボー	前J着地際P	30	中(D)
リープサイドキック	前J中K	30	中(D)
フォワードステップニー	前J着地際K	30	中(D)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
エアダウンブロー	上J中P	20	上J中P
ステップエルボー	上J着地際P	30	中(D)
エアサイドキック	上J中K	30	中(D)
ステップニーキック	上J着地際K	30	中(D)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
フットスタンプ	[illegible] K	20	ダウン攻撃
ワイルドヒール	[illegible] K	10	追撃技

後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
フェイントエルボー	後J着地際P	28	上(D)
フェイントミドルスピン	後J着地際K	35	中(D)

固有打撃技

技名	ソーク・クラブ
コマンド	⇩⇦⇨P
ダメージ	28
属性	上(D)

●ソーク・クラブ
突き上げるような肘攻撃。リーチはそこそこあるが発生が少しばかり遅く、また上段攻撃であるため意外に使いどころの難しい技である。
ヒットすればダウンを奪うことができるが、これを出すなら○○を出したほうが……という状況が多いため、総合的に使用頻度の低い技になると思われる。

技名	ニースピンキック
コマンド	⇨K K
ダメージ	35
属性	中中(D)

技名	ティー・カウ・トロン
コマンド	⇨K
ダメージ	25
属性	中

技名	ティー・ソーク・ラーン
コマンド	⇦⇨P
ダメージ	30
属性	中(D)

●ティー・ソーク・ラーン
ソーク・クラブに似た技だが、こちらのほうがダメージが高く、なおかつ中段攻撃である。それに加え、ソーク・クラブよりも発生が2フレーム早いため、ソーク・クラブよりも格段に使いやすい技である。
中間距離から切り込むのに適した技といえるだろう。

●ティー・カウ・トロン
ニースピンキック
膝蹴りから回し蹴りへの連携。ティー・カウ・トロンはカウンターならば相手を浮かせる性質があるため、相手がしゃがんでいたり、カウンタ一ヒットすればニースピンキックまで連続になる。
ノーマルヒット時はつながらず、またニースピンには返し技があるが、出すときは決め打ちしたほうがいい。

技名	ティー・ソーク・ボン
コマンド	⇨P
ダメージ	25
属性	中(D)

●ティー・ソーク・ボン
両手で上から叩きつける中段攻撃。発生が少し遅いのが難だが、モーションの関係から、相手の下段攻撃に対して非常に強い。
しかしこの技が最も有効なのは空中コンボだ。いきなり地面に叩きつけるため非常に受け身を取りにくい。デンジャーゾーンで効果極大。

技名	ダブルソーク
コマンド	⇨P⇨P
ダメージ	20
属性	中中(D)

技名	ティーソークトロン
コマンド	⇨P
ダメージ	20
属性	中

技名	テッ・ラーン
コマンド	⇩K
ダメージ	15
属性	下

●テッ・ラーン
ザックの固有技としては唯一の下段攻撃。技自体はローキックなのだが、実は発生スピード、硬化面での性能は基本打撃技のローキックのほうが高い。この技の長所はダメージが少し高い点のみ。
そのため、下段を狙って削る技としてはローキック、及びローナックルを使い分けていったほうがいいだろう。

技名	エルボーヒールキック
コマンド	⇨P K
ダメージ	30
属性	中上(D)

●連携
肘攻撃、ティー・ソーク・トロンからの連携。肘は発生も早く使いやすい技だ。
ダブルソークはティー・ソーク・ボンへの連携で、肘がカウンターもしくは相手がしゃがみならばつながる。デンジャーゾーンでの空中コンボに使うのがやはり有効。ヒールキックはノーマルヒットでもつながる。

技名	スピニングヒールキック
コマンド	⇩⇦⇨K
ダメージ	30
属性	中(D)

●スピニングヒールキック
ひとことでいえば中段回し蹴り。硬化は長いものの、リーチが非常に長く、ダメージも高い。これらの長所を生かした使い方を考えていこう。
狙い目の一つがディフェンシブホールドの後。相手の下段攻撃を取るパンチスルー、キックスルーの後にすぐこれを出せば必ずヒットする。

技名	ツイスターアッパー
コマンド	⇩⇦⇨H+P+K
ダメージ	40
属性	中(D)

●ツイスターアッパー
真上に伸び上がるアッパーカット。空中コンボに使えるが、近距離でいきなり出すのもいい。というのも、この技は一瞬しゃがむため、相手の上・中段攻撃をかわしながらカウンターヒットすることが非常に多いのだ。ただし硬化はとても長いので、ガードされたら反撃必至。覚悟しておこう。入れば大ダウン安定。

技名	スピニングミドルキック
コマンド	H+K
ダメージ	35
属性	中(D)

●スピニングミドルキック
スピニングヒールキックと同様の中段回し蹴り。発生が1フレーム遅いものの効果が10フレームも短い。ダメージも大きいのでスピニングヒールキックよりも使い勝手のいい技である。ただしリーチが短いので近距離での単発使用が主となる。硬化の短い技で相手を固めておき、反撃を誘ってカウンターを狙おう。

技名	カウ・ロイ
コマンド	⇨⇨K
ダメージ	30
属性	中(D)

●カウ・ロイ
ダッシュ膝蹴り。ティー・カウ・トロンとは違う形態の膝で、カウンターならば相手は高く浮くのでぜひ狙っていきたいところではある。
硬化が長いため繰り出すときはツイスターアッパー同様リスクがあるが、決まったときの見返りを考えればこれはしょうがないだろう。

技名	スウェイブロー
コマンド	⇦P
ダメージ	10
属性	上

技名	ジャブ・ストレート
コマンド	PP
ダメージ	10
属性	上上

技名	バルカンニーキック
コマンド	PP⇨K
ダメージ	15
属性	上上中

技名	ダンシングクラッシュ
コマンド	PP⇨KK
ダメージ	35
属性	上上中中(D)

技名	ジャブ
コマンド	P
ダメージ	10
属性	上

技名	ジャブ・ハイキック
コマンド	PK
ダメージ	30
属性	上上(ヨロ)

技名	バルカンライジングニー
コマンド	PPK
ダメージ	40
属性	上上上(D)

技名	ジェノサイドラッシュ
コマンド	PP⇨PK
ダメージ	30
属性	上上中上(D)

技名	ターンナックル
コマンド	P
ダメージ	13
属性	上

技名	バルカンエルボー
コマンド	PPP
ダメージ	20
属性	上上上(ヨロ)

技名	デビルズラッシュ
コマンド	PP⇨P⇨P
ダメージ	20
属性	上上中中(D)

技名	バルカンエッジ
コマンド	PP⇨P
ダメージ	15
属性	上上中

技名	ブラッディラッシュ
コマンド	PP⇨PP
ダメージ	20
属性	上上中上(ヨロ)

●連携
ザックのPからの連携は実に多彩だ。これらの中で使えるのがバルカンエッジとバルカンニーキックで、常にここまでは連続になる。
ジェノサイドラッシュはPPからエルボーヒールキックへの連携だが、このヒールキックは発生が3フレーム遅いため連続にならない。注意。
デンジャーゾーンではやはり叩きつけのあるデビルズラッシュが有効である。
バルカンライジングニーはデンジャー浮かせになら入る。

技名	ライジングヒールキック
コマンド	⇨K
ダメージ	30
属性	上(D)

●ライジングヒールキック
エルボーヒールキック、ジェノサイドラッシュのラストのKと同じ技である。そこそこ使えそうだが、上段技で、かつリーチも短いため、これを使うなら基本打撃技のKのほうがよい。
しかしこの技ならではの特典もある。カウンターヒットすれば高く浮かせることができるのだ。

技名	ヘルニードル
コマンド	⇩(or⇘)P
ダメージ	25
属性	中

●ヘルニードル
上から肘を叩きつける中段攻撃。ティー・ソーク・ボンほど下まで判定はないが、しゃがんだ相手に当てればしゃがみよろけの状態にさせることができる。
入力法はレバー方向で2通りあるが、どちらで出しても技に違いはない。

技名	アッパー
コマンド	⇨P
ダメージ	20
属性	中

技名	ヘル・スマッシュ
コマンド	⇨P⇨P
ダメージ	20
属性	中中

技名	ヘブン・スマッシュ
コマンド	⇨P⇨PP
ダメージ	30
属性	中中中(D)

●連携
基本打撃技であるアッパーからの連携技。アッパーで浮かせることができればヘル・スマッシュまで当然つながるが、この技で叩きつけてしまうためヘブン・スマッシュは入らない。ヘブン・スマッシュは浮かせ技なので、ガードされたときの保険といったところか。しかし硬化が大きいのでどこで止めるかが問題だ。

技名	フライングニーキック
コマンド	⇨⇨P＋K
ダメージ	45
属性	上(D)

●フライングニーキック
バルカンライジングニーのラストの跳び膝蹴りに似た単発の蹴り技。ダメージは45と非常に高く、ぜひ決めたいところだが、とてつもなく大振りで、しかも上段技なのでまず当たってくれない。趣味の技として試みるのは悪くないかもしれない。
デンジャーゾーンでの浮かせにすぐ出せば一応入る。

特殊行動

技名	フェイクロール
コマンド	⇩⇩⇨H
ダメージ	――
属性	――

●フェイクロール
特殊行動というカテゴリーに入る技の多くは使えないが、この技も同じく、一種の自爆技である。見た目はソーク・クラブのように回転しながら相手方向に踏み込むが、そのまま回るだけで何も行動は起こさない。相手のHをすかしても、硬化があるため結局フィフティだ。

投げ技

属性	上段
技名	ワイルドスロー
コマンド	H＋P ※1
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性	上段
技名	ゴッ・コー・ティー・カウ
コマンド	⇨⇦P＋K
ダメージ	20+20+20
D爆・D浮	○・○

属性	上段
技名	ビーストファング
コマンド	⇧⬊P＋K
ダメージ	65
D爆・D浮	×・×

属性	上段
技名	ネックハンティング
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	60
D爆・D浮	○・○

●投げ技

投げ技の中でぜひオススメしたいのがビーストファングだ。間合いはゴッ・コーティー・カウより僅かに狭いものの、コマンドの関係上ホバーするし、化ける技がローナックルなので非常に重宝する。また、カウンター時は65ダメージにそのまま倍率がかかるためゴッ・コー・ティー・カウよりもダメージは高くなる。

ワイルドスローは地面に叩きつけ、かつ比較的受け身を取りにくいためデンジャーゾーンでの使用が有効。追い打ちはローキックくらいしか入らないが、単純にダメージが増加するのは大きい。

受け関節技 ディフェンシブホールド

属性	上中受け
技名	エルボーカウンター
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	25
D爆・D浮	×・×

属性	上中受け
技名	ニーカウンター
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	30
D爆・D浮	×・×

属性	下段受け
技名	パンチスルー
コマンド	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性	下段受け
技名	キックスルー
コマンド	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

●ディフェンシブホールド

ディフェンシブホールドは相手の技によってこちらの技も変わるので、特定の技は狙いにくい。狙いどころは相手の連携や起き上がり蹴りなど様々だが、いずれにせよ「読み」という要素が入るため確信を持って繰り出せる状況は少ないといえるだろう。

相手の立ち技をつかんだときのエルボーカウンター、及びニーカウンターはダメージを与えてその後の状態は五分五分になる。

一方相手のしゃがみ技に対するディフェンシブホールドのパンチスルーとキックスルーは、ダメージはないが23フレーム間ザック側だけが動ける時間がある。この間にぶち込む技としてはスピニングヒールキックがいい。相手の背後を取った上に23フレームとなればいろいろと決められそうだが、間合いが大きく離れてしまうため他にいい技がないのである。

つかみ関節技 オフェンシブホールド

属性：上段掴み

技名	ティー・カウ・コーン
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H
ダメージ	40
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	フォワードトラップ
コマンド	⇨⇨H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

属性：上段掴み

技名	ヘッドクラッシュ
コマンド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)⇨⇨H (敵背後で)⇨⬂⇩H
ダメージ	50
D爆・D浮	○・○

属性：上段掴み

技名	リバーストラップ
コマンド	⇦⬃⇩H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

●オフェンシブホールド
オフェンシブホールドはわかりやすくいえばHボタンを使った、スカリポーズのあるコマンド投げである。
ザックには上段のオフェンシブホールドしかなく、その実投げ技のほうが基本技に化けるぶん使い勝手はいい。
オフェンシブホールドの中で使いやすいのはティー・カウ・コーンだろう。
フォワードトラップはダメージが0で相手にスキを作るという、ディフェンシブホールドのパンチスルー、キックスルーに似た技で、その後はいる技はやはりスピニングヒールキックがベスト。相手がこちらを向いているのですぐに入力しなくては入らない。
リバーストラップは相手の背後を取る技で、その後背後投げが確定する。入力が少し難しいが、オフェンシブホールドを使うなら、できるだけこれを狙っていきたいところだ。

移転しても「内神田変隊」シーモネーターズ・デトアラを斬る！

胸だけにこだわってどうするよ！

皆さん、お久しぶり・ゲーメスト本誌で幾度か連載されていた「シーモネーターズ」が、このデトアラムックの場を借りて、深い意味もなく再び復活しました。
さて、デトアラに関連してシーモネーターズが動くとすれば、やはり女キャラの「胸」に注目…。といきたいところだが、あまりにも妥当過ぎるので、ここでは「尻」に重きを置くことにした。
本誌で最後に掲載したシーモネーターズを見れば、そちらのほうが、妥当過ぎるかもしれないが…。
でも、それを知っている人は心配しないでくれ。今回は純生（?）に、女キャラ3人の「尻」を正当（?）に評価するだけ。下品なものは、何一つとしてない。そもそもシーモネーターズ＝バカとか下品とかいったイメージが、ある程度あること自体、関係者は心良く思っていないのだ。だから、これから本誌に登場することがあっても、間違ってもそういうイメージで見ないよう、読者諸君には念を押しておく。

チチだけにこだわるのは良くない、品行方正にシリを見る。

ティナ

評価：☆☆☆☆☆
たとえ：ガンバリスト、ティナ
備考：ヒップを用いた技があるため、筋肉にハリがある。使い込まれていい感じィ〜。

レイ・ファン

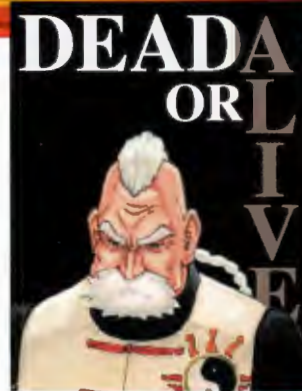
評価：☆☆☆
たとえ：アイスコーヒーでオーヤンフィフィ
備考：基本的にダボついたコスチュームのためラインが分かりにくい。ボディコン希望。

かすみ

評価：☆
たとえ：ざるソバにごまだれ…発見！
備考：胸が飛び抜けて大きい分、多少の大きさでは高い評価はあげられない。調和の美。

注1）属性欄に（D）とあるものはヒットするとダウンさせることができます、また（ヨロ）とあるものはヒットすると、よろけさせることができます。
注2）コマンド欄に（※）のあるものは「抜ける」ことができます。
※1＝H＋Pで抜ける
※2＝H＋P＋Kで抜ける

固有打撃技

技名	コマンド	属性
固有打撃技		
①(順歩捶)	P	上
②連捶(レンスイ)	PP	上上
①(丹鳳朝陽)	⇘P	中
②虎蹲山(コソンザン)	⇘P(⇘P)	中中
虎抱頭(コホウトウ)	⇗P	上(D)
撑掌(トウショウ)	⇧P	上
盤肘(バンチュウ)	⇨P	中
懐抱頑石(カイホウガンセキ)	⇦P	中
挑領(チョウリョウ)	⬊P	中(D)
単把(タンパ)	⇨⇨P	中
虎蹲山(コソンザン)	⇘⇘P	中
箭疾歩(センシッポ)	⇨⇨HP	中(D)
虎撲把(コボクハ)	P＋K	中(D)
鷹捉把(ヨウソクハ)	(⇨⇦P)	中(D)
烏牛擺頭(ウギュウハイトウ)	(⇙⇨P)	中(D)
双把(ソウハ)	⇨⇨P＋K	中(D)
①斬捶(ザンスイ)	⇩P＋K	中(D)
②鶏子栽肩(ヨウシサイケン)	⇩P＋K(⇦⇨P)	中中(D)
揚把(トウハ)	H＋P＋K	上(D)
①(弾腿)	⇘K	中
②蛇出洞(ジャシュツドウ)	⇘KP	中中(D)
半旋風(ハンセンプウ)	⇗K	上(D)
旋風脚(センプウキャク)	⇧K	上(D)
転身後蹴腿(テンシンコウシュウタイ)	⇖K	中(D)
側踹脚(ソクタンキャク)	⇨⇨K	上(D)
双飛脚(ソウヒキャク)	H＋K	上(D)
前掃腿(ゼンソウタイ)	⇩H＋K	下(D)
投げ技		
十字裏横(ジュウジカオウ)	H＋P※1	上段
雲閉日月把(ウンペイニチゲツハ)	(⇩⇨H＋P＋K)	上段
硬開三皇鎖(コウカイサンオウサ)	(⇦⇩⇙P)	上段
心意把(シンイハ)	⇦H＋P	上段
虎擺尾(コハイビ)	(敵背後で)H＋P	上段
受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)		
採手(サイシュ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け
摟手(ロウシュ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け
掛手(カシュ)	(敵Pに)⇩H (背後の敵Pに)⇩H	下段受け
勾掛(コウカ)	(敵Kに)⇩H (背後の敵Kに)⇩H	下段受け
龍調膀(リュウチョウボウ)	(敵中Kに)(⇩⇙⇦H)	中段受け
つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)		
圧手(アッシュ)	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み
揪腿(シュウタイ)	⇨⇦H	上段掴み
圧手(アッシュ)	(敵背後で)⇨H (敵背後で)(⇨⇦H)	上段掴み

基本打撃技

技名	コマンド	属性
基本打撃技		
順歩捶(ジュンホスイ)	P	上
丹鳳朝陽(タンホウチョウヨウ)	⇘P	中
崩捶(ホウスイ)	⇩P	下
高弾腿(コウダンタイ)	K	上(D)
弾腿(ダンタイ)	⇘K	中
斧刃脚(フジンキャク)	⇩K	下
背後攻撃		
転身崩捶(テンシンホウスイ)	P	上
転身挑領(テンシンチョウリョウ)	⇩P	中
転身下崩捶(テンシンカホウスイ)	⬇P	下
転身蹴腿(テンシンシュウタイ)	K	上(D)
後蹴腿(コウシュウタイ)	⇩K	中
転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)	⬇K	下(ヨロ)
ダウン攻撃		
落地撑掌(ラクチトウショウ)	⇧P	ダウン攻撃
地撑掌(チトウショウ)	⇩P	追撃技
ジャンプ攻撃		
中空上歩捶(チュウクウジョウホスイ)	前J中P	中(ヨロ)
中空順歩捶(チュウクウジュンホスイ)	上J中P	中(ヨロ)
中空蹬脚(チュウクウトウキャク)	前J中K	中(D)
中空落蹬脚(チュウクウラクトウキャク)	上J中K	中(D)
飛躍揚把(ヒヤクトウハ)	前J着地際P	上(D)
跳躍揚把(チョウヤクトウハ)	上J着地際P	上(D)
退身揚把(タイシントウハ)	後J着地際P	上(D)
飛躍掃腿(ヒヤクソウタイ)	前J着地際K	下(D)
跳躍掃腿(チョウヤクソウタイ)	上J着地際K	下(D)
退身掃腿(タイシンソウタイ)	後J着地際K	下(D)
起き上がり攻撃		
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬇K	下(ヨロ)
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬅K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭⬅K	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 ⬋K	下(ヨロ)
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	中(ヨロ)
〃 ローキック	〃 H⬇K	下(ヨロ)

背後攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
転身挑領(テンシンチョウリョウ)	[illegible] P	17	中
転身崩捶(テンシンホウスイ)	P	13	上
転身蹴腿(テンシンシュウタイ)	K	30	上(D)
転身下崩捶(テンシンカホウスイ)	↓(or[illegible]) P	11	下
転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)	↓(or[illegible]) K	25	下(ヨロ)
後蹴腿(コウシュウタイ)	[illegible] K	27	中

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
丹鳳朝陽(タンホウチョウヨウ)	[illegible] P	3	中
順歩捶(ジュンホスイ)	P	9	上
高弾腿(コウダンタイ)	K	25	上(D)
崩捶(ホウスイ)	[illegible](or[illegible]or↙) P	5	下
斧刃脚(フジンキャク)	[illegible](or[illegible]or↓) K	25	下
弾腿(ダンタイ)	[illegible] K	25	K

前ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
飛躍掲把(ヒヤクトウハ)	前J着地際P	30	上(D)
中空蹬脚(チュウクウトウキャク)	前J中K	30	中(D)
飛躍掲把(ヒヤクトウハ)	前J着地際P	30	上(D)
中空上歩捶(チュウクウジョウホスイ)	前J中P	20	中(ヨロ)

上ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
跳躍掃腿(チョウヤクソウタイ)	上J着地際K	25	下(D)
中空落蹬脚(チュウクウラクトウキャク)	上J中K	30	中(D)
跳躍掲把(チョウヤクトウハ)	上J着地際P	30	上(D)
中空順歩捶(チュウクウジュンホスイ)	上J中P	20	中(ヨロ)

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
地撑掌(チトウショウ)	[illegible] P	10	追撃技
落地撑掌(ラクチトウショウ)	[illegible] P	18	ダウン攻撃

後ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
退身掃腿(タイシンソウタイ)	後J着地際K	25	下(D)
退身掲把(タイシントウハ)	後J着地際P	30	上(D)

固有打撃技

属性	中
技名	盤肘(バンチュウ)
コマンド	⇨P
ダメージ	18

●盤肘

中段技の中では最も出が早い技。屈んでいる相手に当てるとよろけさせることができる。よろけから回復することはこのゲームでは難しいため、この肘系は重要な位置を占めているといえる。

発生が立ちP並みに早いので数多く使っていきたいのだが、悲しいかなリーチがない。割りこみに単発で出そう。

属性	中
技名	懐抱頑石(カイホウガンセキ)
コマンド	⇨P
ダメージ	20

●懐抱頑石

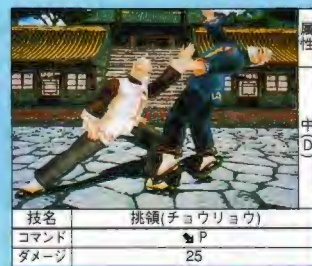
⇩Pで相手の攻撃を止めた後に盤肘を出してもほとんど空振りしてしまうので、そのようなときにはこの技を出していこう。

リーチが長くなる反面、出るまでと硬直は長くなってしまう。その他の能力は盤肘と変わらない。

この技よりも弾腿を使うべき場面のほうが多いかも。

属性	中(D)
技名	挑領(チョウリョウ)
コマンド	⬊P
ダメージ	25

●挑領

屈んでいる状態からでしか出すことができないがその分性能は高い。発生、ダメージを見ることでも分かるだろう。

相手の上段攻撃を屈んでかわした後、⇩Pを出した後に使っていくのが基本となるぞ。うまくカウンターで当てていきたいところだ。

立ちPとの性能の差をしっかり把握しておこう。

属性	中
技名	単把(タンパ)
コマンド	⇨⇨P
ダメージ	20

●単把

発生も早く、リーチもそこそこあるからゲンフーのメインとなっていく技。割りこみに、連携に、浮かせた後の追いうちに、とあらゆる場面で使っていくことが可能である。

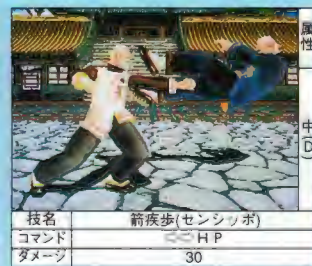
見た目に突進力に優れているようであるが、実はそこまでリーチがある技ではないので注意が必要だ。遠距離から使っていく技には適さない。

属性	中
技名	虎蹲山(コソンザン)
コマンド	⇘⇗P
ダメージ	22

●虎蹲山

丹鳳朝陽からのコンビネーションと同じ名前だけあって同じモーションの技を単体で出すのだが、性能のほうは微妙に異なる。あまり気になるレベルの差ではないが。

硬直のほうも数字を見る上では短いが、計算をすると他の技と変わっておらず、この技もアクセント技となるにとどまってしまっている。

属性	中(D)
技名	箭疾歩(センシッポ)
コマンド	⇨⇨HP
ダメージ	30

●箭疾歩

遠距離戦になったときにお世話になる技。レバーを⇨⇨Hと入力すると箭歩という移動技が出る。Pを押さなければ単なる移動しかないため、箭疾歩と使い分けていけば相手も手を出しにくいはず。近距離戦に持ちこんでゲンフーのペースを握ろう。

硬直が長く、めり込んでしまうのでガードされると危険。

属性	中(D)
技名	虎撲把(コボクハ)
コマンド	P＋K
ダメージ	30

●虎撲把

頭突きのモーションのため発生が遅いような気もするが、実際は弾腿と同じなのであなどってはいけない。うまくカウンターを合わせていきたい。

しかしガードされてしまうと反撃を受けてしまうし、ダメージもあまり高くないので中途半端の感がある。弾腿や烏牛擺頭などはっきりした技のほうが実戦向きかも。

属性	中(D)
技名	鷹捉把(ヨウソクハ)
コマンド	(⇨⇦P)
ダメージ	25

●鷹捉把

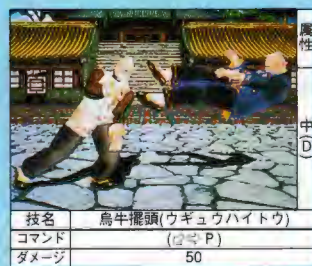
他の技と性質が異なっている技なのだが、この技を当てると相手は下方向に叩きつけられる。つまりこの技はデンジャーゾーンでの浮きを狙っていくための技なのだ。

浮かせた後などでも下に叩きつけるので相手は受け身がしにくい。うまく爆発での浮きを狙ってほしい。

出は遅いが硬直は短めだ。

属性	中(D)
技名	烏牛擺頭(ウギュウハイトウ)
コマンド	(⇗⇨P)
ダメージ	50

●烏牛擺頭

ゲンフーの打撃技の中で最も大きな威力を誇る技。カウンターで決まればそのダメージは75、とゲージ3分の1は減らせるというぜひとも狙っていきたい技なのである。

ガードされると余裕をもって反撃されてしまうが、それでも使う機会は多い。つかんだ後の2択に使ってみよう。浮かせてからの攻撃にもいい。

属性	中(D)
技名	双把(ソウハ)
コマンド	⇨⇨P＋K
ダメージ	42

●双把

単把は片手なのに対して双把は両手。当然ダメージも大きめだ。

少し時間を置いてから技を出すので相手ともつれた時に使っていく技ではない。やや離れた場所から使っていくか、⇩Pを当てた後につかみを狙う相手に対して当てていくかのどちらかになる。浮かせ時の追いうちに使っても良い。

属性	上(D)
技名	半旋風(ハンセンプウ)
コマンド	⇙K
ダメージ	30

●半旋風

小さくジャンプをしての回転蹴りを出すこの技は上段攻撃なので相手に当てることが難しい技なのだが、発生はそこそこ早いので全く使えない技ではない。

しかしダメージがそこまで高くない点と、技がヒットしないと反撃が痛い点は目立ってしまう。余裕があるときのアピール技なのかもしれない。

属性	上(D)
技名	旋風脚(センプウキャク)
コマンド	⇩K
ダメージ	40

●旋風脚

こちらは完全に旋風脚。1回転してるため、ダメージも半旋風より高い。

この技は珍しく当てると軸をずらすことができる技のため、デンジャーゾーンに追いやりたい場合などに効果を発揮することができるぞ。

発生時間の遅さがちょうどつかみの時間と重なるので、ずらして攻撃することの可能。

技名	転身後蹴腿(テンシンコウシュウタイ)
属性	中(D)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	30

●転身後蹴腿

この技も後ろに下がりながら技を出す。突進してくる相手に対して置いておく感じで出していくといいぞ。

相手にガードすらさせられなかった場合は、その長い硬直に技を入れられ放題なので、狙いすまして技を決めよう。

ゲンフーはリーチが短い技中心なので、自ら間合いを離す行動は得策ではないかも。

技名	連捶(レンスイ)
属性	上上
コマンド	P P
ダメージ	12

技名	順歩捶
属性	上
コマンド	P
ダメージ	10

●丹鳳朝陽・虎蹲山

主力技の1つ。ある程度の発生とリーチを合わせ持ち、ディレイもかかるので相手を押さえ込むには有効な技になる。ディレイをかけなければ連続ヒットする点も見逃せない。

相手を浮かせたときの追いうちに使っていっても良い。慣れないうちはこの技で追いうちしよう。

硬直のほうも他の技よりも短くなっているのでどんどん使っていこう。

技名	虎蹲山(コソンザン)
属性	中中
コマンド	[illegible]P([illegible]P)
ダメージ	22

技名	丹鳳朝陽
属性	中
コマンド	[illegible]P
ダメージ	20

●順歩捶・連捶

普通の立ちパンチで2連発。他キャラのようにさらにコンビネーションがあるわけではなく、上段2回で終わってしまうため、いまいち使っていく機会が少ない技だ。

発生も他の中段技とあまり変わらないので、この技を出すのであれば盤肘や単把を出したほうがいい。

使い道としてはやや離れた間合いから攻撃しつつ近づく、空中コンボの際にPを1発だけ放つ、このくらいだろう。

技名	側踹脚(ソクタンキャク)
属性	上(D)
コマンド	[illegible]K
ダメージ	30

●側踹脚

リーチが長い技で発生も早く、じじいに心強い技のはずなのだが、この技も上段攻撃なので使いにくい。

当たってもダメージは小さ目で、ガードされても硬直が大きく、空振りすると危険。この技は足の先がギリギリかするぐらいの間合いで出すのが最も良い使い方だろう。

技名	鶏子栽肩(ヨウシサイケン)
属性	中中(D)
コマンド	⇩P＋K([illegible]P)
ダメージ	30

技名	斬捶(ザンスイ)
属性	中(D)
コマンド	⇩P＋K
ダメージ	32

基本技にして実用度も高い中段キック。リーチがあって発生も早く、よろけも誘発せられるので狙わない手はない。しかも多少のディレイを利用した蛇出洞も使えるため、弾腿をガードした相手でも気が抜けない。そのかわり蛇出洞の硬直は長いためガードされてしまうと反撃は免れない。

ノーマルヒットの場合は2発が連続ではつながらないが、よろけさせたときや浮かせた場合なら当然つなげられる。

技名	蛇出洞(ジャシュツドウ)
属性	中中(D)
コマンド	[illegible]K P
ダメージ	30

技名	弾腿
属性	中
コマンド	[illegible]K
ダメージ	25

●斬捶・鶏子栽肩

斬捶は浮かせ技として使っていける。カウンターで当たれば相手は空高く舞うぞ。

斬捶の後に続けて技が出せるので相手は反撃がしにくい。しかも鶏子栽肩を出すまでに21フレームも受付けを待ってもらえるので様々なバリエーションが楽しめるはずだ。

斬捶はノーマルヒットでもダウンするので、うまく合わせれば鶏子栽肩が入る。ともに決まればダメージが高いので練習しよう。

技名	双飛脚(ソウヒキャク)
属性	上(D)
コマンド	H＋K
ダメージ	30

●双飛脚

ちょんと跳び上がって両足で蹴りを出すかわいい技は、カウンターヒットさせると相手を高く浮かせることができる。前疾歩で追いかけてみよう。

起き蹴りをかわしつつ攻めるという芸当もできそうだが、硬直が長いので、実用的な使い道にはならない。この技も魅せ技だろう。

技名	虎抱頭(コホウトウ)
属性	上(D)
コマンド	[illegible]P
ダメージ	20

●虎抱頭

ある程度踏み込んでから肘を出す技なので、リーチ面では問題ない。ノーマルヒットでもダウンを奪えるぞ。

しかし、やはり上段だということで使っていく機会が少ない。カウンター狙いで出すのが得策だろう。うまく相手の技に合わせていこう。

思ったより硬直が長いので屈まれるとかなり危険だ。

技名	前掃腿(センソウタイ)
属性	下(D)
コマンド	[illegible]H＋K
ダメージ	25

●前掃腿

ゲンフー唯一の固有技の中の下段技。発生はかなり遅いのだが、そんなことはいってられない。リーチを最大限に利用していこう。

足元をすくう下段技なので、デンジャーゾーンでの受け身をしにくい技の1つである。ゲンフの使用度は中段技ばかりなので、この遅さでも下段技は見切られにくい。

技名	搨把(トウハ)
属性	上(D)
コマンド	H＋P＋K
ダメージ	30

●搨把

少し下がりながら技を出すので相手の攻撃をかわしながら反撃することができる。しかしリーチが短いので長い足などに潰されてしまうこともしばしば。

相手の技のリーチを覚えないとうまく使うことはできないだろう。

投げに失敗するとこの技が出てしまうのだが、偶然相手の攻撃をかわすこともあるぞ。

技名	撑掌
コマンド	⇩P
ダメージ	20
属性	上段

●撑掌
この技も上段。見た目は虎抱頭と並んで格好良いのだが、やはり使いづらい。とくにこの技はリーチも短めなので使いどころ困ってしまう。だがダメージは他の技と変わらないので安心していい。
ここはガードされた後の硬直が短いという利点を活用し、連携に組み込むのもいいがやはりこの技も魅せ技だろう。

特殊行動

技名	箭歩
コマンド	⇦⇨H
ダメージ	――――

技名	側転
コマンド	⇩P
ダメージ	――――

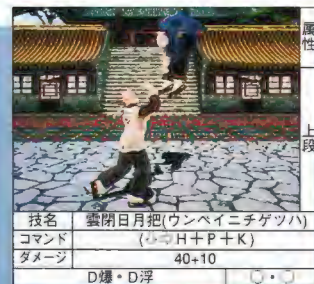
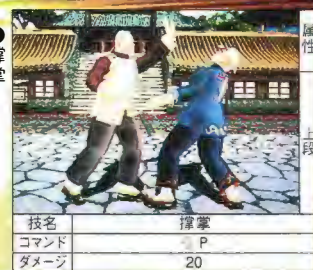
投げ技

技名	十字裏横(ジュウジカオウ)
コマンド	H＋P
ダメージ	55
属性	上段
D爆・D浮	○・×

技名	雲閉日月把(ウンペイニチゲツハ)
コマンド	(⇩⇨H＋P＋K)
ダメージ	40+10
属性	上段
D爆・D浮	○・○

技名	硬開三皇鎖(コウカイサンオウサ)
コマンド	(⇦⇩⇨P)
ダメージ	20+20+20
属性	上段
D爆・D浮	×・×

技名	心意把(シンイハ)
コマンド	⇨H＋P
ダメージ	50
属性	上段
D爆・D浮	○・○

技名	虎擺尾(コハイビ)
コマンド	(敵背後で)H＋P
ダメージ	65
属性	上段
D爆・D浮	○・○

●投げ技
通常投げの十字裏横は、投げ抜けこそされてしまうものの、ワンコマンドで投げられる点は大きい。ダメージも大きいぞ。
心意把を使うのはデンジャーゾーンに追いやりたいときにしよう。爆発ダメージも足せば減りはまあまあ。浮いた相手には箭疾歩で追いうちだ。
硬開三皇鎖は投げに失敗しても←Pに化けるので便利。ダメージも大きめだ。
雲閉日月把で投げた後はダッシュで追いかけて追いうちを入れよう。投げ失敗の技が避けパンチになるてんは痛いが、それでもゲンフーの主力投げであることに変わりはない。

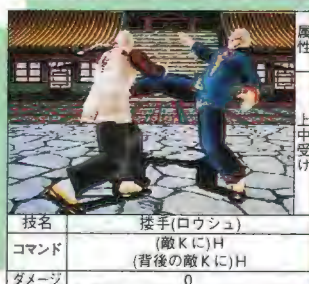
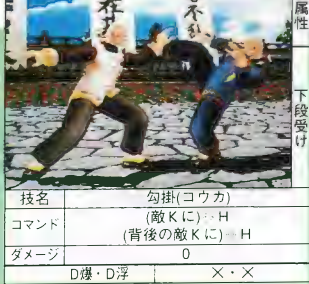
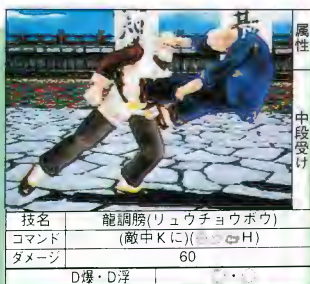
受け関節技・ディフェンシブホールド

技名	採手(サイシュ)
コマンド	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H
ダメージ	0
属性	上中受け
D爆・D浮	×・×

技名	掛手(カシュ)
コマンド	(敵Pに)⇨H (背後の敵Pに)⇩H
ダメージ	0
属性	下段受け
D爆・D浮	×・×

技名	勾掛(コウカ)
コマンド	(敵Kに)⇨H (背後の敵Kに)⇨H
ダメージ	0
属性	下段受け
D爆・D浮	×・×

技名	龍調膀(リュウチョウボウ)
コマンド	(敵中Kに)(⇦⇩⇨H)
ダメージ	60
属性	中段受け
D爆・D浮	○・○

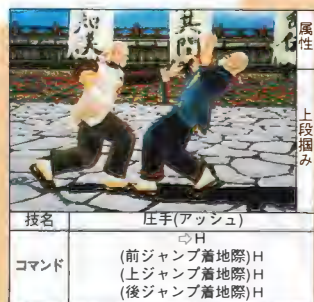
技名	摟手(ロウシュ)
コマンド	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H
ダメージ	0
属性	上中受け
D爆・D浮	×・×

●ディフェンシブホールド
ゲンフーのディフェンシブホールドはダメージを与えるタイプではなく、相手に硬直を与えるタイプ。
立ちP系をつかんだ後に安定して入る技は単把と虎抱頭。ともに威力は低い。※虎抱頭の後には前掃腿が入る。
立ちK系をつかんだ後には側タン脚も入れることができる。しかしこれも威力は低い。
投げと鳥牛擺頭との2択を計る作戦も覚えておこう。
中段蹴りをつかむ技だけは攻撃力を持つ。狙いすませば決める機会も訪れるはず。ダメージも高いので使おう。
しゃがみ攻撃をつかむとかなりの時間相手を硬直させることができる。あまりに出の遅い技でなく、届く技であれば決めることができるぞ。
ひとつ気を付けてもらいたいのは、Pをつかんだときは後に、Kをつかんだときは前に相手を移動させること。コマンドの向きに気を付けよう。

つかみ関節技・オフェンシブホールド

●オフェンシブホールド
オフェンシブホールドを使っていく場面は相手の技をガードした後がいいだろう。
圧手はダメージは0のつかみ。成功するとディフェンシブホールドと同様の効果を得られる。だが単把などを使って安定してダメージを与えていくよりは、威力の大きい中段技と投げとの2択を計っていくべきだと思うぞ。
その理由はシュウ腿の技の存在にもある。シュウ腿のダメージは50もあるので、単把のダメージがかなり小さく見えるのだ。
一発逆転狙いには圧手、安定したダメージ狙いならシュウ腿、とうまく使い分けていこう。
一応、ジャンプ後つ
プ着地後の中段技を
からのつかみもいま

技名	圧手(アッシュ)
コマンド	⇨H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H
ダメージ	0
D爆・D浮	×・×

技名	楸腿(シュウタイ)
コマンド	⇦⇨H
ダメージ	50
属性	上段掴み
D爆・D浮	○・○

技名	圧手(アッシュ)
コマンド	(敵背後で)⇨H (敵背後で)(⇦⇨H)
ダメージ	0
属性	上段掴み
D爆・D浮	×・×

et cetera

■キャラクター設定etc.
- ラフ＆ボツ
- 開発インタビュー
- グラフィック集

ボツ&ラフ原画の館

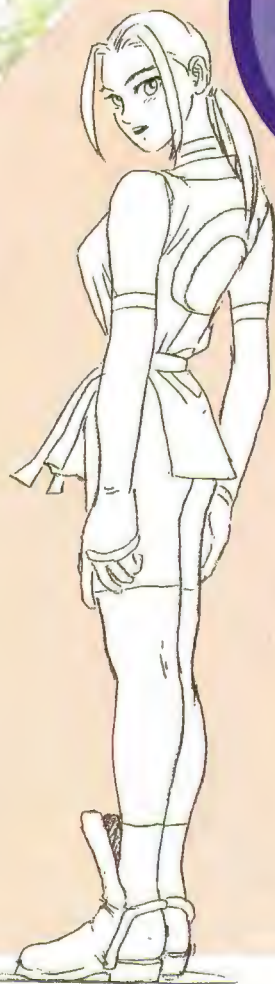
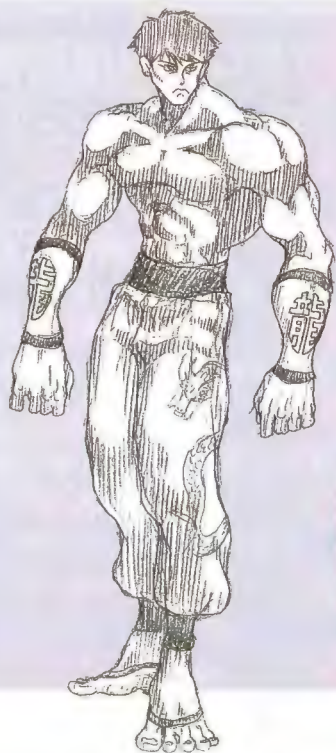
プレイヤーキャラクターが決定されるまでに、様々な理由でお蔵入りさせてしまったキャラクターや、設定が数多く作られている。デッドオアアライブも然り。その中から、公開できそうなものをキャラクターデザイナーにピックアップしてもらい、簡単なコメントもいただいたので、紹介していこう。

最初の頃のジャン・リー

ジャン・リーの2P案

ハヤブサの顔のイメージが決まったイラスト。

ボツ＆ラフ原画の館

会社に入りたての頃描いた、今では見せるのも恥ずかしいイラスト。この頃は痩せていてまんまヴォル○ハ○ですね。
この絵を見せて、ザックが画面に出るまではかなりリーダーともめましたが、今では登場させて良かったと言ってくれています。

キャラクターがジャン・リーとかぶることと、某社のキャラクターに似ているということから、今のザックに取って代わられたキャラ、ケリー。
ケンジ
かつての主役候補のひとり。でも、かすみちゃんにはかなわなかった!?

「怖い者知らずって言われるんですけど」

DEAD OR ALIVE

SPECIAL INTERVIEW

バーチャ3に真っ向から立ち向かう男たち。彼らの理想は果たしてどこに？差別化のカギは、絶妙のバランスを実現した攻撃の三角関係にあるという。

聞き手
アディオスToshi
田渕健康
P・鈴木
悪代官霜電

ゲーメスト（以下ゲ） さっそく始めさせていただきます。まず自己紹介もかねて、これまでの担当経歴と、デッド オア アライブ（以下DOA）での担当部分の説明をお願いいします。

板垣 プロデューサーの板垣です。

藤田 一応職制は課長になってます。

板垣 プロデューサーというと分かりにくいですが、ディレクター的なこともやってます。ここに出席してるチーフと会合を開いて方向性を示唆したり。あと、アディオス（当編集部担当ライター）の相手とか。

一同 （笑）

ゲ いままでほかに手がけた作品は？

板垣 商品になったものでは、キャプテン翼シリーズ。

ゲ コンシューマーの奴ですか？

板垣 そうです。あとはテクモスーパーボウルとか、競馬のターフヒーローとかです。ただしプロデューサーとしてではなく、一開発員としてやったんですけど。プロデューサーとしてやったもので世に出るものとしては、これが初めてです。

江川 商品開発の係長です。CGを主に担当しています。DOAで携わった主な部分は、簡単にいってしまえばモーションの部分です。システムの骨組みの設計、初期の頃ですと、モデル2の解析にも携わっていました。商品ベースでいけば今回が初めての担当作品になります。ただ、3Dにまつわる仕事は以前からかなりやってましたけど。それは今年で3年目になります。

ゲ 着々と準備を進めていた？

江川 そう捉えて頂いて結構です。

川口 商品開発部の係長をやってます。主にプログラムを担当しています。今まで関わってきたゲームとしては、2年ほど前のVゴールサッカーがあります。その前はコンシューマーで仕事をしてきました。

板垣 川口は一番のベテランです。

鈴木 サウンドを担当の鈴木です。主にBGM、SEを作成しました。テクモスーパーボウルですとか、でろーんでろでろを担当しました。

江原 企画のチーフとして、企画、設定、調整その他諸々全般を担当しました。これまでは家庭用でやってました。

小森 商品開発部所属です。CG担当で、モデリング、キャラクターデザインと、イラストやレタリングなどの素材制作を担当しています。これがこの会社で初めての作品です。

TECMO出席者

プロデューサー&ディレクター
板垣 伴信

チーフプログラマ
川口 武史

チーフプランナー
江原 [illegible]

チーフモーションデザイナー
江川 [illegible]

チーフサウンドコンポーザー
鈴木 [illegible]

キャラクターデザイナー
小森 [illegible]

プロモーション
藤田 一己

立ち上げ

ゲ さっそく質問に入らせていただきます。実際の制作期間はどれぐらい？

板垣 企画原案が立ち上がったのが平成7年の6月で、本格始動は9月からです。ここにいるスタッフは、みんな9月からで、6月からやってたのは僕と2人、合わせて3人だけです。企画をずっと考えてたんですよ。当然、他にも仕事があったんですけどね。

ゲ その頃からモデル2でいこうと？

板垣 社長がモデル2を借りてきて、これで作れ、いいもん持ってきたから、と。

ゲ 他メーカーからも3D格闘ゲームが出てますが、差別化を図った部分はどこでしょうか。

板垣 念頭にあったのが、関節技の料理方法で、結局、打撃と関節技と投げで三角関係をつくりました。そこですね、一番のウリは。まったく新しい遊びになりましたからね。

モーションキャプチャー

ゲ モーションキャプチャーで、苦労した点は？

板垣 モーションキャプチャーにも、いいところ、悪いところがありまして、そのままのスピード感だとキビキビ動かないし、余分な動きがたくさん入るんです。それを洗練するんですが、時間かかりましたよ、すごく。

ゲ キャプチャー担当者は何か専門に格闘をやられてる方なんですか？

板垣 格闘技経験のJACの方です。だから格闘技を経験していて、魅せる動きも知っている。

ゲ 派手に動いてますね。

板垣 撮影が大変だったよね。

江原 むちゃくちゃ大変です。JACの人に要求するものが伝わらなくて、

Interview

結局自分でやってみせて、自分のほうが疲れちゃったりして。

ゲ　キャプチャーをした時の風景はどんな感じでしたか？

江川　反射式のモーションキャプチャーを使用したんですが、実際これやったら死ぬかも、という動きをしてもらったり(笑)。

板垣　でも、そのギリギリのところまでやってくれたんですよ。だから、吹っ飛びモーションとか、やりましたよ(笑)。台を置いて、マットを敷いて、他の人が脚を押すんですよ。で、首とかバーンと打っちゃったり。鼻血が出たり(笑)。でも連中もプロだから、すぐに代打がいるんですよ。

ゲ　それぞれのキャラの担当みたいな感じでやられる方がいるんですか？

板垣　それぞれ違います。

ゲ　人間にできない動きもありますが、一から作った動きはあるんですか？

板垣　ありますよ。ただ、作るときにキャプチャーデータを参考にします。

江川　作ってもいいんですけど、例えばなまめかしい動きとか、感覚的なものはキャプチャーデータのほうがいいので、そういう所は参考にします。キャプチャーデータをゲームに使うには無理がありますので、やりとりですね。

ゲ　キャプチャーのしくみについて、もう少し教えてください。

板垣　カメラで6方向から撮影するんです。映像って2次元ですよね。でも3方向からの映像があれば、空間の位置が計算できるんです。6方向から撮るのは保険です。身体中に位置計測用のマーカーをつけて、アクションするんですよ。転がるとマーカーが隠れちゃったりするんですが、無線だから好き勝手なアクションができる。有線だと精度が高いんだけど、こんがらがっちゃうんですね。いずれにしても、パッっとやったそのままの動きをアディオスに見せたら、なんだこりゃ！ってメチャメチャにいわれるような動きなんです。

一同　(笑)

ゲ　その後は手作業ですか？

板垣　手作業と、どうアレンジするかというセンスが入ってきます。ゲームキャラの動きって全然違うんですよ。どちらさんでも色々やってますよね。アレンジせずにそのまま使ってしまうと大変なことになってしまう。例えばジャン・リーのパンチはトータル20フレームぐらいで出しますが、そんなパンチ打てる人、そういませんからね。

キャラクター設定

ゲ　キャラクターのモデルになった人はいるんでしょうか？

小森　企画側とデザイン側で色々あったりなかったり。

江原　バイマンは関節技を基本にしてますから、ボルグ・ハンの資料を集めて関節技を研究しました。

ゲ　その他のキャラのモデルも、差し支えない範囲でお願いします。

江原　ジャン・リーはブルース・リーですね。ティナは女子プロの選手の豊田真由美を中心に、技などを研究しました。

ゲ　リュウは昔のキャラの復活ですね。

江原　忍者を入れることだけ決まってて、過去の栄光を持ったキャラを入れようかという話になったんです。

ゲ　モダンなデザインですね。

江原　昔のは格好悪いんで(笑)。

ゲ　キャラ名の決定経緯は？

板垣　名前は迷いましたよ。

江原　二転三転しましたもんね。

板垣　ここに企画原案書があるんですが、知らない名前がいますよ。ケンジ、空手家、いなくなっちゃいましたね。ムエタイはケリーっていって。

江原　一度は日の目を見たんですが。

板垣　プロレスはバース、男です。ティナのお父さんです。女子プロレスラーは違う人だったんですよ。バースが出演できなくなったから、娘が出たんです。かすみはこの時からいましたよ。

ゲ　名前も最初からかすみですか？

板垣　そうです。ちなみにバイマンは違う名前でした。

江原　50個程度名前が出ました。

板垣　僕はギャッビーと呼んでました。開発ではそっちのが通りがよくて。

江原　リュウ・ハヤブサなどは、一番最初はカラスで、ハヤテになって、カムイになってと転々としました。

ゲ　結構ボツになったキャラクターがいそうですけど？

テクモ一同　いっぱいいますよ。

藤田　有名なところでは2月AOUショーの看板に出てたキャラクターの中でも2人ぐらい消えてますから(笑)。

江原　ケリーとファンフーです。面白かったのはモンゴル相撲ですね。技がなくて、やめたんですけど。

板垣　モンゴリアンチョップぐらいしかない(笑)。

江原　棒術使いとかもいましたね。

板垣　ゴエモン！一人だけ武器持ちで。

デンジャーゾーン

ゲ　デンジャーゾーンも最初からあったものなんですか？

川口　一番最初は、今みたいにポンポン浮いてコンボが一杯入るというのとはちょっと違って、単に地域的に遊べるんじゃないかという発想でした。追いつめられているから危険があって、というような構造を目指したいと、そのようなところからスタートしました。AOUの時に出ていたバージョンでは、リングのふちは、ダメージを受けるゾーンだったんです。AOUの結果をみんなで考えて、どうも弱いんじゃないかという辺りから、今のような爆発と吹っ飛びという方向に進んでいったんです。

板垣　跳ねるというアイディアは、多分アディオスからだよね。

アディオス　記事を書いてても、全然後がつづかない。毎度のことながら書くネタがなくて。

藤田　すいません、いまのオフレコでお願いします(笑)。

アディオス　バウンドするテストを行っているっつーことを書くから、仮にバウンドを入れといてっていったら、そのままずっときちゃったんですよ。

板垣　僕らも困ってたから。デンジャーゾーンといいながら、全然デンジャーじゃないという意見もあったしね。

巨人ありき

ゲ　バーチャ3は意識されてます？

板垣　最大のライバルですね。

ゲ　時期がぶつかる感じになったのも、計算のうちなんですか？

板垣　もう最初っからぶつかるであろうことは見えてましたからね。

アディオス　バーチャ3に入ってる避けってありますよね。これを入れよう

とは考えなかったんですか？

板垣　これが去年の6月の企画書ですけど（と、さきほどの企画書を取り出す）、避け移動は入ってますね。何でなくなったかは忘れましたけど。

ゲ　つかみの要素とある程度役割が重なるからですかね？

板垣　この時は別の意味で避けたいと思っていたんですよ。一番最初はね、4人格闘だったんですよ。企画書に避けの要素も盛り込まれてて、一番上のところにチャートがあるんですけど。

アディオス　円を描く軌道ですね。

板垣　バーチャ3では完全に横ダッシュですよね、僕らのはどっちかというと…。

ゲ　回り込むみたいな。

板垣　そうそうそう。4人で組んず解れつやってる中で例えばキャラが3人いますよね、攻撃を避けると、その攻撃がこいつに当たるとか、そういう面白さが出てくるんじゃないかと。

ゲ　複雑そうですね。

板垣　図星(笑)。で、やめちゃったんですけど。バーチャファイター3を開発しているのは聞いてました。対抗するために何かドギモを抜くアイディアを入れようとして、4人だったらすげえんじゃないかってところで始まったんですけど、考え出して1カ月ぐらいでやめましたね。一番の理由は、あんまり面白くなかったからです。そこで、現在の方向性に固まったんです。
　思い出しました。避け移動をやめた

のは、バーチャ2の上手いリオンやシュンだと、対戦相手が触れなくなっちゃうところまでいくじゃないですか、それが怖かったんですよ。

乳揺れ

ゲ　ところで、乳揺れとかについてはどうなんでしょう？ 結構こだわっているように見受けられますが？

板垣　こだわりましたね、かなり。

ゲ　キャラ差とかはあるんですかね？

板垣　全部データが違います。

アディオス　モーションキャプチャーしてるんですかね？

一同　(爆笑)

板垣　モーションキャプチャーもね、したことになるでしょうね。要はこういう動きだったら、面白い揺れ方するだろうなというような動きをしてもらう。モーションキャプチャーは女の子でやりましたからね。

アディオス　揺れが出るような女の子を連れてくるとなると大変ですね。

板垣　その時のその娘のそのモノの動きではなくて、その娘の上半身がどう動いているか、それを見てOKかNGを出すわけなんですけど、動きが一瞬だから「今のでいいですか？」っていわれてもねえ。

江原　胸のモーションキャプチャーはしてないですよ(笑)。

板垣　ギャグでいってるんです(笑)。

江原　今真剣に話していたから、なんか本当にモーションキャプチャーしてたつもりになってましたよ(笑)。

板垣　あれは計算で動かしてるんですよ。そういう意味ではモーションキャプチャーをする時に、上半身の動きを意識してたということです。

アディオス　胸自体はモーションキャプチャーしたわけじゃないんですね？

板垣　すいません、してないです(笑)。

アディオス　僕は胸の揺れよりコスチュームのほうに文句をつけてた気がするんですけど。

おいろなおし

ゲ　コスチュームとかも、その都度その都度変わってたんですか？

江原　無茶苦茶変わりましたね(笑)。

藤田　宣伝で出してるのと、ゲームで動いてるのがいつも違うんですよ。

アディオス　他のメーカーさんと比べても、変わりばえが凄いんじゃないですか？

ゲ　昔のゲーメストをめくると、毎回違うなあっていうのがありますよね。

藤田　コスプレする子たちが一時期混乱して、どのコスチュームが本当ですかっていう問い合わせが来ましたよ。

板垣　ティナの人気が高いよね。

アディオス　そうですね、女子プロレスラーというジャンル、スタイル。あと、あの赤と黒のコントラストのコスチュームが評判いいですよね。

板垣　結構賛否両論を入れた構成にしてあります。いろんな人にいろんなキャラを使ってほしいから。かすみちゃんの露出度を抑えたコスチュームを用意したのも、かすみちゃんは使いたいけど、あの露出度だと恥ずかしいなっていう人もいるかもしれないからです。でもハヤブサはすごい迷ったよね。

小森　一番変えましたよね。

板垣　やっぱ忍者ってね、世代別に思いこみがあるんですよ。だから50代の人でも60代の人でも忍者は知ってるわけで、あるいは30代の人20代の人、今の若い人たち。忍者っていうとみんな一言あるんですよ。3Pカラーまでは対応できるけど、それ以上作るわけにいかないし。

江原　ちょっと前にあったハヤブサの青いカラー、未だにあってもよかったかなと思うんですよ。

板垣　甲冑のやつ？

藤田　あれ、問い合わせありますよ。あのコスプレを作った人からかかってきて、どうすればいいでしょう、と。

板垣　青いレイ・ファンが何でいなくなったんだっていうのもありますね。

藤田　青いレイ・ファン、ピンクのかすみは、ちょこちょこ電話がかかってきますね。

DOA？デッド？

ゲ　DOAっていうタイトルは、どのように決められたんですか？

板垣　名前って凄く大事じゃないですか。で、凄く揉めましたよね。

江原　1カ月ぐらい考えて、もちろんそれだけじゃないですけど。100個ぐらい出してそれでも決まらなくて、一時期、武雷王というタイトルで本決まりまでしてて、でもちょっとなあということになって。

藤田　DOAの名前が出てくるときはスっと出ましたね。名前が後から付いてきたっていうのはあります。決まりたての頃は反対されて。今でこそ定着してますが、短縮しにくいとかね。

死してなお

ゲ　突然細かい話に突入しますが、ジャン・リーはなぜ攻撃を当てるときに目を反らすんでしょう？

板垣　やっぱりそのほうが迫力があるからかなと。

江原　ブルース　リーがそうですよね。モーションキャプチャー担当者がブルース・リーの大ファンで、アクションが全部後ろ向いちゃうんです。そ

Interview

れが反映されてるのはあります。

板垣　超マニア。ベテランの方で、いい意味で二度と同じ動きをしないんですよ(笑)。

江原　頼みもしないのに、凄いことをアドリブでやってくれるんです。

板垣　次ミドルキックですっていうと、普通は絵コンテ見にくるんだけど、そっぽを向いて悩み出すんですよ。

江原　絵コンテ見ても、「ブルース・リーはこうじゃない」って(笑)。

バランスの新境地

アディオス　ところで、このゲームの一番最悪なところは…。

一同　(驚笑)

アディオス　わかるんですけど、起きあがり蹴りがむっちゃくちゃ短いところです。だから多分誰も起きあがり蹴りを出さないと思いますよ。起き攻めで、起きあがりをつかもうとした時、ホールドは近くで入れさせなくちゃダメじゃないですか。だから短くしたと思うんですけど。本当のところ、短くした理由っていうのは何なんですか?

板垣　短くする時、一番最初に考えたのは鉄拳。あれは倒されると大変なことになります。倒したほうが偉いという思想が根本にありますよね?偉いのはどっちかと迷った時に、蹴りの強さ、つまりリーチとスピード、ダウンを取れるかどうかというところを見直して、結局ダウンを取れなくしました。物理的に足が短いキャラクターは若干伸ばした。それ以外の奴は、確かに最後まで悩んだんだけど、こういう形にしました。

江原　起きあがり蹴りを出さないのであれば、立って勝負ができて嬉しいと思うんですよね。バーチャファイター2っていうのは、起き蹴りダウン、起き蹴りダウンなんて、一時期交互に寝て起きるゲームというイメージがあったんですよ。立って闘ってほしいなっていうのがあって、あまりダウンする状況を作りたくなかったんですよね。

アディオス　起き蹴りは立って闘うために不要なものという捉え方ですか。

江原　だからダウンしないんですよ。起き蹴りを食らってよろけるんで、そこからコンボスタートで色々入ったりするんですけど。

アディオス　起きあがり蹴りを食らってよろけるゲームって、今でこそいっぱい出ましたけど、先駆けですよね。

江原　ラストブロンクスをやって、起き蹴りヒットしても倒れないことにショックを受けましたね。

ゲ　スキの大きい技が使えるという面は評価したいんですよ。つかまないと、攻撃のターンが移ってこないっていうアイディアが凄い。今までのゲームでは、後スキの大きい攻撃は攻撃力が高いけれども、出す前に潰される傾向があって、何のための攻撃なんだかわからなかったんですけど、DOAの場合は、いくら攻撃しても反撃を受けないことが多いじゃないですか。そういうとこでかなり工夫したと思うんですけど、ホールドっていうのはそういう考え方からスタートしたんですか?

江原　そうですね、ホールドは基本的にガードの変わりに使ってほしいっていうイメージがあったんで、ホールドでつかまなかった場合は、反撃しにくいですよね。あれはもうそういう風に設定してあるんです。

ゲ　出の遅い攻撃も時間をズラして攻撃できますよね。そこらへんは凄く凝ってるなと思ったんですけど。

江原　そうですそうです。

ゲ　しかもスキもあまりないっていう三角関係っていうんですか、そこはもう既に想定されていたんですか?

江原　システムの構想はあったんですけど、なっかなか調整がうまくいかなくて。調整が完璧だと思ったのは、つい最近です。

ゲ　一時期ホールド判定の持続時間が長すぎて、何をしてもつかまれる時があって。

江原　逆に空振りのつかみのスキで、何をしてもいいですっていう状態になったり、色々あったんですけどね。

ゲ　攻撃側が有利になる、そういうイメージを持って作られたんですか?ガードをすることのうまさが強さにつながるというよりは、いかにして相手を追い込んでいくか、という方向に進んでいくゲームだなと思ったんですよ。

板垣　待つ中級者よりは攻める初級者に勝ってほしいと思うんです。

江原　うまくなった人同士で闘ってバランスよくなるように設定してつくっているんで、当初は誰々メチャ強だ!という意見があると思うんです。

ゲ　最初はかすみが強いと思います。

アディオス　強すぎるキャラがいないのがいいよね。

ゲ　煮詰まってくると、多分つかみからの派生技を持っている2キャラが、かなり猛威を奮うんじゃないかっていう予想があるんですけど。最初っからそういうところが計算されていたっていうのが凄いなあと思います。

江原　ゲン・フーは最弱キャラの道をひた走ってて、なかなか強くならなかったんですが、つかみ後の安定技っていうのを調整したんで、大分闘えるようになっていると思います。

板垣　強すぎるという意見があっても、その時にそいつを弱くしないっていうのが一番ありましたね。他の奴を強くする。そうしないとストレスがたまるゲームになっちゃうから。アディオスも言ってたよね、ジャン・リーとかかすみが槍玉に挙がってて。

江原　あの頃って関節技を使うキャラの調整ができてなくて、関節を取っても、何もできなかった状態だったんです。レイ・ファンとか、流してもなにもできないから、流すのを止めちゃうんですよ。そういうところに後で調整が入ってくると大分バランスが変わりましたけどね。だから、最後終盤強くなったのが、レイ・ファン、ゲン・フーとかのつかみ系キャラですね。

声優

ゲ　他のゲームに比べて声優さんにこだわってますよね?

江原　いくつかイメージの候補を出して、声優として雇える雇えないとか、いろいろありまして、僕一人が気に入っても、会議で話し合って通用しないような候補は切り捨てるなどして、ベストを選びました。

板垣　アディオスがなんかいいたそうだね。

藤田　収録の現場にアディオスが来たんですよ。

板垣　当日はひどかったね。遅れてき

て、アイドル年鑑読んで弁当くって文句いって帰ったって感じでしたから。
アディオス なんか俺がひどい奴みたいじゃないですか。
一同 (笑)
板垣 ひどいのはいいことなんだけど。ダメな時にダメだっていうから。
藤田 それはオッケーなんですよ。
板垣 そのほうが有り難いんだよね。
藤田 やっぱり雑誌社さんとか、顔は誉めてないのに誉めて帰っていく人っているじゃないですか。
一同 (笑)
ゲ いやぁぁぁ…(苦笑)っていうのに面白かったです、みたいな。
アディオス ファーストインプレッションの時に、はっきりいってくださいって聞かれたから、「ダメです」っていったんです(笑)。
藤田 でも、そうじゃなかったら続かなかったと思いますね。
板垣 やっぱりね、ダメなものは、どこまでいってもダメなんですよ。

隠し要素

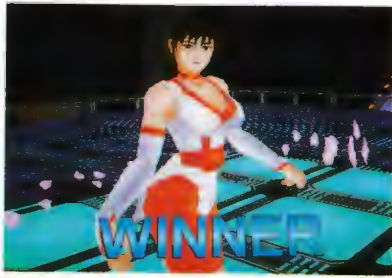
アディオス 隠している要素とかはあります?
板垣 バーストモードはデモで説明してますしね。
アディオス 大きな技があるとか。
板垣 大きな技…ラスボスがね、ラスボス専用の技を持っているとか、それぐらいですよ。

アディオス ラスボスが使えるようになるとかは?
板垣 その辺は期待通りになってると思いますよ。
ゲ それは隠しコマンドかなんかで?
板垣 僕らの考え方は、コマンドを入れられなかったら可哀想、というところなんですよ。
藤田 ま、その辺にしといて下さい。

後ろかボタンか

アディオス システムで、ガードはボタンにしないと決めたのは?
江原 ホールドボタンは最初っから決まってたんです。
アディオス バーチャ3なんかは4つボタンですよね。
江原 そういう選択もあったんですけど、4つボタンだとコンパネ側の対応の問題がありますし、4つめのボタンはそもそも押しにくいからです。
板垣 1から2に増やすには、それだけの理由がなければダメなんですよ。ボタン1個の重みっていうか。2から3もそうでしょ。3から4ならなおさら。でも悩みましたよ、会う人みんなガードボタンが欲しいっていうんですから。
アディオス 今でこそ慣れましたけど、僕も開幕ホールドやってましたよ。
板垣 悩んだ時に決心した理由は、ガードのつもりで間違って押したら、つかみが起きたらいいな、ってことなんです。実際何人かからそういった話を聞くんだけど、それがきっかけで自然に新しいゲームの中に入っていってくれればと思って。それでHボタンに固定したっていう経緯があります。
あと、ストIIも後ろガードでしょ?怖いもの知らずとか言われちゃったけど、跳び込み蹴りとか跳びパンチとか、その辺はカプコンさんを参考にさせてもらっているから。ウチのはどっちかっていうと縦のカラミが多いよね。
アディオス ジャンプ攻撃を入れた理由っていうのは?
江原 使える跳び蹴りを入れたかったんですよね。
板垣 そうそう。
江原 最初は高いジャンプだったんですけど、ジャンプ攻撃が使いものにならなかったんですよ。すごく跳んじゃうから。それで、使える跳び蹴りにしようかってことになったんです。
江原 一番苦労したよね。
板垣 ジャンプ高度を色々調整して。
アディオス 最終的には相手を跳び越さなくなりましたよね。
江原 跳び越す理由がないからです。
板垣 最初はあったんだよね。でもやっぱり人気がなかったからね。

読者へのコメント

ゲ それでは、読者のみなさんにコメントをいただけますでしょうか。
江原 ウリであるつかみ技、極めれば極めるほど強くなるんで、これをうまく使いこなして頑張ってください。
鈴木 BGMのCDが出てますんで、よろしくお願いします。
川口 このゲームっていうのは、バランスの良し悪しが最初はわからないと思うんですが、バランスは大丈夫です!いいものに仕上げましたので、どんどんやりこんで下さい。
江川 個人的な思い入れが強いのはティナとバイマンなんですけど、投げ技とかをいっぱい作ったのって僕なんですよ。最初バイマンなんかコマンドサンボというには到底信じられない技が入ってたんですが、そこからずるずると変えていったりとか思い入れがあるんで、バイマンでジャン・リーあたりをノシてください。
小森 バイマンとティナが個人的に一番デザイン的にも技的にも思い入れがあるので、かすみあたりをノシてください。同じですね(笑)。
板垣 全体をまとめる前に、ジャン・リーの話を(笑)。ジャン・リーのあのドラゴンなんとかっていうのが4つあるんですけど、それを全部ヒットさせるとサイクルヒットっていうんですけどね(笑)。これをぜひ狙っていただきたい。トータル的にいうと、さっき川口からもありましたけど、最初はね、確かにバランスがよくわからんであろうと。ジャン・リーは「アチャー!」っていってれば勝てるし、かすみちゃんはくるくる回っていれば勝てるとかがあるんですけど、そんなことはじきになくなるんで、自分にとって魅力的なキャラを選んでください。使い込むとどのキャラもイケる形に仕上がっていますから。
逆にあのかすみちゃんなんかは、誰がいじっても使いやすいキャラなんで、初心者におすすめしておきます。格闘ゲームを今までやったことがない人向けに作ったキャラクターだからね。だから最初はそれが動きまくって勝ちまくるのは当然なんだけど、先行きは辛いんじゃないかな。
じいさんとか、バイマンとかティナとか、この辺はどっちかっていうとテクニカルキャラだから、これを選ぶ人は頑張って練習して下さい。
ゲ 本日はありがとうございました。

——キミの吐息は桜色

はい、ムックではお馴染みサービスコーナーの時間がやってまいりました。

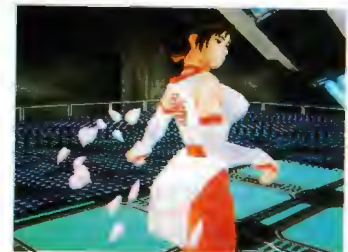
彼女たちの思い出をここに収録

ボクの心は暗黒地帯——

父の思い出と乳は重いで…

デドアラ垂乳根新聞

すべての乳を愛する男による、男のための夕刊紙（ウソ）

第081回 タラチネ川柳大賞 今週のキーワード 乳

■ 乳つねり 耐えた失恋 15の夜
（神奈川 デカ山長助）

評、思春期の心と体の痛みを懐かしむ、さりげないダンディズムが泣かせます。

■ 騎馬戦で 乳を掴まれ 世界は回る
（神奈川 YOJ-0023）

評、闘争本能のみに支配された精神に痛烈な一撃。ご愁傷様です。

掃除機に 乳房吸われて 既に半日
（神奈川 puffyなら右側）

評、貴方の孤独な日常が目に浮かびます。友達を増やしましょう。

総評、難しいテーマにも関わらず寄せられた良歌。人に歴史ありといったところでしょうか。

ミスかすみちゃんコンテスト潜入リポート

某月某日、某所で開催されたテクモプライベートショー。その中でもこの冬一押しのテクモ初ポリゴン格闘ゲーム、デッドオアアライブ。そのゲームのヒロイン、かすみをモチーフとした通称"ミスかすみちゃんコンテスト"の密着リポートをお届けしよう。

このコンテストには某所で選出された某人の女の子たちが水着で参加。審査員にはメーカーの某氏や人気タレントの飯島某と羽田某、そしてアーケードゲーム専門誌某紙の毒舌ライター、アディ某と非常に某な顔ぶれが並んだ。

これが"ミスかすみちゃんコンテスト"。某氏も大満足！

そして某な審査によって優勝者が決定。見事、某さんがクイーンとなった。クイーンに選ばれた感想は「とっても某です！」とのこと。

リポート 某紙ライター某

わっかんねぇよ！

名も無き乳の詩

最近とりわけバストの大きさが取り沙汰されているが、女性にとってはそれぞれ悩みがあるようだ。

たとえばバストの大きい女性。異性の目を引くという点での損得は気の保ちようだが、肩が凝る、運動の邪魔になる、服が併せにくい、などなどさまざまな障害があるらしい。

"見栄え"で評価されがちなバストの裏側には、このような悩みがあることを異性である我々は忘れてはならないだろう。

彼女もまた悩める1人。

あなたの悩み即解決！トラブルシューティング

Q1●デドアラの女性キャラのバストが気になって仕方がありません。僕は異常でしょうか。

東京 子ども（編集アシ）

A1●正常です。異性に興味をもつことは自然の流れです。しかもあれだけ立派な胸はそうそうお目にかかれないハズ。何事も人生の勉強と思ってじっくり観察してください。

Q2●"83cmCカップ"とか良く聞きますが、カップとはどういうものなのですか。ちなみに僕の広末は77cmです。

東京 広末フリーク（編集アシ）

A2●cmというのは胸囲のことで、バスト本来の大きさを示す指針がカップ。アンダーとトップの差が10cmでAカップ、3cm上がるごとにカップ数が増えていきます。ちなみに広末のカップ数は知りませんし、"僕の"という表現も気になります。一度検査を。

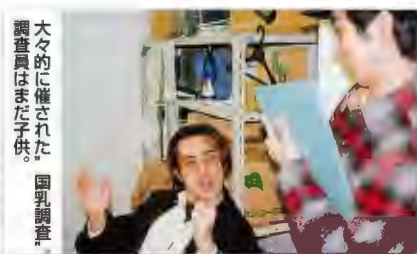
国民の意識はいかに？「国乳調査」始まる

国民の乳に対する意識を計る「第081回 国乳調査」が某月某日全都道府県において一斉に始まった。

前回までは18歳以上の男性のみを対象としたこの国乳調査も、男女平等、雇用機会均等法、かかぁ天下などに基づき、今回から女性の参加さらには年齢制限の解除とよりグローバルなものとなった。

識者によれば85cmDカップ以上のいわゆる巨乳好きが国民の大多数を占めると予想されるが、当編集部による独自調査では以下のような結果に…。

大々的に催された"国乳調査"。調査員はまだ子供。

●Aカップ	3人（それぞれ75、78、80cm）
●Bカップ	0人
●Cカップ	6人（83×3人、80、82、86cm）
●Dカップ	3人（90、85、86cm）
●E以上	0人
●AA	1人（68cm）

この統計では80～83cm・Cカップといったところが主流。おそらく国乳調査でも同様の結果が出ると思われる。

さて独自調査の一環としてデドアラの女性キャラ3人の中から選出してもらった。その結果、僅差ながら最多票を得たのは"ティナ"。彼女の豊満なバストがスタイルにマッチしているといった点が得票につながったようだ。

●ティナ 5票
●かすみ 4票
●レイファン 4票

（ライター発共同）

おっぱい同盟秘密首脳会議の極秘収録テープを入手することに成功！その一部を抜粋し、公開しよう。

霜 …で、おっぱいってさぁ、いいよな。
牛 うんうん。
（お互い顔を見合わせニヤリとほくそ笑む）
霜 いっとく？
牛 うんうん。

完

社説

【ポリゴン乳に残された課題】

●一過性のものと思われた巨乳ブーム。しかし既に数年の時を経た今でもその勢いはとどまることを知らず、世を彩る水着グラビアの世界ではすでにバスト93cm－カップといった爆乳ギャルまで登場した。●さて我々にとって身近な存在であるゲーム業界。ここでも巨乳ブームの影響をはっきりと確認することができる。特に近頃話題のポリゴン格闘、デッドオアアライブに至っては登場する女性キャラすべて巨乳だ。●ポリゴンで再現された巨乳。形こそ完璧だが、巨乳ゆえに生じるその動きに関しては、さらなる発展を望みたい。筋肉の動きと重力、物理の法則に則った乳の揺れ。グラビアギャルの乳に負けぬポリゴン乳の未来に、万有引力を発見したニュートンもきっと同じ夢を見るハズだ。

（ぎゅー）

DATA
■各技データ
・基本技
・固有打撃技
・投げ技
・OFホールド
・DFホールド

ジャン・リー打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
リードジャブ	P	−	上	8	2	10	10	-4	-3	上P
リードアッパー	⇘$_{6}$P	−	中	15	3	21	20	-1	2	上P
ローナックル	⇩(or⇙or➘)P	−	下	10	2	12	5	0	2	下P
ハイキック	K	−	上(D)	12	3	23	30	×	6	上K
サイドキック	⇘(or➘) K	−	中	14	3	24	23	4	9	上中K
ローキック	⇩(or⇙or⬇)K	−	下	14	2	22	10	10	12	下K
固有打撃										
ドラゴンブロー	(⇩⇘⇨P)$_{10}$	−	上(D)	13	3	40	40	×	21	上P
折檻チョップ	⇦$_{6}$P	−	中	20	2	17	20	-2	1	上P
①フラッシュフック	⇦$_{6}$⇨$_{8}$P	−	上	13	3	19	18	-2	1	上P
②フラッシュスピンキック	⇨$_{10}$⇨$_{6}$P$_{18}$K	○	上中(D)	16	2	34	30	×	14	上中K
②フラッシュロースピンキック	⇨$_{10}$⇨$_{6}$P(⇩K)$_{18}$	×	上下(D)	25	3	35	25	×	16	下K
ナックルアッパー	⇗$_{6}$P	−	上	14	3	15	23	-1	1	上P
バーティカルナックル	⇧$_{6}$P	−	上	13	2	19	20	-3	0	上P
リアハイキック	⇧$_{6}$K	−	上(D)	19	3	25	40	×	9	上K
ハイシンニーキック	⇖$_{6}$K	−	上(D)	14	5	25	25	×	9	上K
①スウェイジャブ	⇖$_{6}$P	−	上	23	2	15	10	-2	0	上P
①(リードジャブ)	P	−	上	8	2	10	10	-4	-3	上P
①(ターンジャブ)	P	−	上	11	3	18	12	-2	5	上P
②ジャブ・ハイキック	P$_{7}$K	○	上上(ヨロ)	12	3	24	30	ヨロ	11	上K
②ソニックフック	P(⇨P)$_{7}$	○	上上	10	3	22	18	3	6	上P
③ソニックスピンキック	P(⇨P)$_{7}$ $_{11}$K	○	上上中(D)	16	3	34	30	×	14	上中K
③ソニックロースピンキック	P(⇨P)$_{7}$(⇩K)$_{11}$	×	上上下(D)	25	3	35	25	×	16	下K
②リードフック	P$_{7}$P	○	上上	8	3	15	11	0	1	上P
③バックナックル	P$_{7}$P$_{15}$P	○	上上上	10	2	19	13	3	5	上P
④ドラゴンラッシュ	P$_{7}$P$_{15}$P$_{16}$K	×	上上上上(D)	18	3	40	40	×	21	上K
④ドラゴンキャノン	P$_{7}$P$_{15}$P(⇨P)$_{16}$	×	上上上中(D)	18	3	45	45	×	26	上P
③コンボハイキック	P$_{7}$P$_{15}$K	○	上上上(ヨロ)	14	2	32	26	ヨロ	14	上K
①ボディブロー	⇨$_{6}$P	−	中	11	2	23	18	5	7	上P
②ボディアッパー	⇦$_{6}$P$_{10}$P	○	中中	17	2	21	20	2	5	上P
シンニーキック	H+K	−	中(D)	16	2	34	35	×	14	上中K
①ミドルフックキック	⇦$_{6}$K	−	中	14	2	20	20	5	7	上中K
②ダブルフックキック	⇦$_{6}$K$_{7}$K	○	中上(D)	13	2	30	25	×	12	上K
①スラストキック	⇙$_{6}$K	−	下	17	3	25	13	8	11	下K
②スラストミドルキック	⇙$_{6}$K(⇦K)$_{16}$	×	下中(D)	25	2	30	35	×	12	上中K
②スラストスピンキック	⇙$_{6}$K(⇩K)$_{16}$	×	下下(D)	25	4	35	25	×	17	下K
①(サイドキック)	⇘K	−	中	14	3	24	23	4	9	上中K
②ミドルスピンキック	⇘K(⇦K)$_{12}$	×	中中(D)	24	3	32	28	×	13	上中K
ドラゴンキック	(⇩⇘⇨K)$_{10}$	−	強上(D)	25	6	22	55	×	×	受ケ流シ
①キックアッパー	⇗$_{6}$K	−	中(D)	12	4	33	25	×	15	上中K
②二起脚	⇗$_{6}$K$_{4}$K	○	中上(D)	12	2	33	25	×	15	受ケ流シ
①スナップキック	⇨$_{6}$K	−	中	12	3	25	20	4	8	上中K
②スナップスピンキック	⇨$_{6}$K(⇨K)$_{9}$	×	中中(D)	29	3	30	32	×	13	上中K
ロースピンキック	⇩H+K	−	下(D)	24	5	30	25	×	13	下K
ドラゴンエルボー	P+K	−	中(D)	15	4	40	35	×	22	受ケ流シ
ドラゴンナックル	⬇(⇦⇨P)$_{10}$	−	中(D)	14	3	45	50	×	26	上P
フラッシュターン	⇦$_{10}$⇨$_{6}$P	−	上	13	3	20	18	0	2	上P
背後攻撃										
ターンジャブ	P	−	上	11	3	18	12	-2	5	上P
ターンボディブロー	⇩$_{6}$P	−	中	16	3	21	15	0	3	上P
ターンローナックル	⬇P	−	下	13	3	20	10	-1	4	下P
ターンハイキック	K	−	上(D)	14	2	26	30	×	8	上K
ターンサイドキック	⇩$_{6}$K	−	中	15	3	27	27	2	11	上中K
ターンスピンキック	⬇(or⇙) K	−	下(ヨロ)	17	5	27	25	ヨロ	12	下K
ブラインドナックル	⇙$_{6}$P	−	上(D)	16	3	40	45	×	21	上P
ブラインドエルボー	P+K	−	中(D)	15	4	40	40	×	22	受ケ流シ
ジャンプ攻撃										
フロントジャンプナックル	前J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
ジャンプナックル	上J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
フロントジャンプサイドキック	前J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
ジャンプサイドキック	上J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
フロントジャンプスピンナックル	前J着地際P	−	上(D)	14	3	30	30	×	11	上P
ジャンプスピンナックル	上J着地際P	−	上(D)	14	3	30	30	×	11	上P
バックジャンプスピンナックル	後J着地際P	−	上(D)	17	3	30	30	×	11	上P
フロントジャンプスピンキック	前J着地際K	−	下(D)	20	3	35	25	×	16	下K
ジャンプスピンキック	上J着地際K	−	下(D)	20	3	35	25	×	16	下K
バックジャンプスピンキック	後J着地際K	−	下(D)	23	3	28	25	×	13	下K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足➡K	−	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	−	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	−	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	−	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

カスミ打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
天刃(テンジン)	P	−	上	8	2	10	10	-3	-2	上P
霧刀(キリガタナ)	⇘$_{6}$P	−	中	14	4	22	18	0	4	上P
地刃(チジン)	⇩(or⇙or➘)P	−	下	10	2	12	5	0	2	下P
閃天脚(センテンキャク)	K	−	上(D)	12	4	22	27	×	9	上K
閃人脚(センジンキャク)	⇘(or➘) K	−	中	14	3	24	24	4	9	上中K
閃地脚(センチキャク)	⇩(or⇙or⬇)K	−	下	14	2	22	10	10	12	下K
固有打撃										
閃光弾(センコウダン)	⇨$_{6}$P	−	中	11	2	21	17	0	4	上P
無影刀(ムエイトウ)	⇨$_{10}$⇨$_{6}$P	−	中	13	3	24	20	2	6	上P
迅槍脚(ジンソウキャク)	(⇩⇘⇨K)$_{10}$	−	中(D)	14	3	30	25	×	12	上中K
飛燕昇脚(ヒエンショウキャク)	⇦$_{10}$⇦$_{6}$P+K	−	中(D)	36	5	47	40	×	30	受ケ流シ
烈風脚(レップウキャク)	⇘$_{6}$H+K	−	中(D)	18	3	30	30	×	12	上中K
昇斬斧(ショウザンプ)	⇗$_{6}$P	−	中	17	3	23	25	1	8	上P
天襲脚(テンシュウキャク)	⇗K	−	中(D)	21	4	35	30	×	17	上K
飛龍脚(ヒリュウキャク)	⇦$_{6}$K	−	上(D)	10	3	28	30	×	11	上K
月輪脚(ゲツリンキャク)	⇖$_{6}$K	−	中(D)	9	5	55	45	×	38	受ケ流シ
①浮天刃(フテンジン)	⇧$_{6}$P	−	上	25	2	16	12	-1	1	上P
①避天刃(ヒテンジン)	⇦$_{6}$P	−	上	25	3	14	11	-1	1	上P
①(天刃)	P	−	上	8	2	10	10	-3	-2	上P
①(裏天刃)	P	−	上	11	3	18	10	-2	5	上P
②閃連襲(センレンシュウ)	P$_{9}$K	○	上上(ヨロ)	12	2	28	30	ヨロ	11	上K
②二連突き(ニレンツキ)	P$_{9}$P	○	上上	8	2	15	10	1	2	上P
③三連突き(サンレンヅキ)	P$_{9}$P$_{15}$P	○	上上上	9	2	17	10	2	3	上P
④連・旋(レン・ツムジ)	P$_{9}$P$_{15}$P(⇦⇨P)$_{17}$	○	上上上上(ヨロ)	14	2	33	18	ヨロ	13	上P
④連天襲(レンテンシュウ)	P$_{9}$P$_{15}$P(⇨K)$_{17}$	×	上上上中(D)	19	4	36	30	×	18	上K
④連地襲(レンチシュウ)	P$_{9}$P$_{15}$P(⇩K)$_{17}$	×	上上上下(D)	28	5	30	25	×	13	下K
③連月砕(レンゲツサイ)	P$_{9}$P(⇖K)$_{13}$	○	上上中(D)	11	5	55	28	×	38	受ケ流シ
③連・疾(レン・ハヤテ)	P$_{9}$P$_{15}$K	×	上上上(D)	17	4	28	45	×	13	上K
④連・疾風脚(レン・シップウキャク)	P$_{9}$P$_{15}$K$_{27}$K	×	上上上中(D)	20	4	37	30	×	19	上中K
①(閃天脚)	K	−	上	12	4	22	27	×	9	上K
②連天脚(レンテンキャク)	K$_{10}$K	×	上上(D)	18	3	30	22	×	11	上K
②連人脚(レンジンキャク)	K(⇘K)$_{10}$	×	上中(D)	20	3	32	20	×	13	上中K
②連地脚(レンチキャク)	K(⇩K)$_{10}$	×	上下(D)	25	3	31	22	×	13	下K
狼牙(ロウガ)	⇨$_{10}$⇨$_{6}$K	−	下(D)	30	3	32	28	×	13	下K
旋(ツムジ)	P+K	−	上(D)	11	2	22	30	×	4	上P
①疾(ハヤテ)	H+K	−	上(D)	15	3	25	35	×	11	上K
②疾風脚(シップウキャク)	H+K$_{4}$H+K	×	上中(D)	20	4	37	30	×	19	上中K
影疾(カゲハヤテ)	⇩H+K	−	下(D)	22	3	28	25	×	13	下K
旋・霞蹴り(セン・カスミゲリ)	H+P+K	−	中(D)	18	3	33	28	×	14	上中K
裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)	(⇨⇘K)$_{10}$	−	下	17	3	26	20	2	9	下K
①(霧刀)	⇘$_{6}$P	−	中	14	4	22	18	0	4	上P
②白霧(シラギリ)	⇘$_{6}$P$_{11}$P	○	中中	13	4	28	23	4	10	上P
背後攻撃										
裏天刃(ウラテンジン)	P	−	上	11	3	18	10	-2	5	上P
闇刀(ヤミガタナ)	⇩$_{6}$P	−	中	16	2	20	14	-2	4	上P
裏地刃(ウラチジン)	⬇(or⇙) P	−	下	13	3	20	12	-1	4	下P
裏天脚(ウラテンキャク)	K	−	上(D)	14	2	27	30	×	9	上K
裏人脚(ウラジンキャク)	⇩$_{6}$K	−	中	15	3	29	25	4	12	上中K
裏地脚(ウラチキャク)	⬇(or⇙)K	−	下(ヨロ)	18	5	27	25	ヨロ	12	下K
月影脚(ゲツエイキャク)	⇧$_{6}$K	−	中(D)	24	6	27	35	×	11	受ケ流シ
ジャンプ攻撃										
前天弧空斬(ゼンテンコクウザン)	前J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
弧空斬(コクウザン)	上J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
前天旋空脚(ゼンテンセンクウキャク)	前J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
旋空脚(センクウキャク)	上J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
前天地旋(ゼンテンジツムジ)	前J着地際P	−	上(D)	8	2	25	30	×	7	上P
地旋(ジツムジ)	上J着地際P	−	上(D)	8	2	25	30	×	7	上P
後天地旋(コウテンジツムジ)	後J着地際P	−	上(D)	12	2	24	30	×	7	上P
前天旋地脚(ゼンテンセンチキャク)	前J着地際K	−	下(D)	18	3	29	25	×	13	下K
旋地脚(センチキャク)	上J着地際K	−	下(D)	18	3	28	25	×	13	下K
後天旋地脚(コウテンセンチキャク)	後J着地際K	−	下(D)	23	4	27	25	×	13	下K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	−	中(ヨロ)	21	4	20	30	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足➡K	−	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	−	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	−	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	−	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	−	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

全技データ解析

注）表中の略は以下のようになっております

安…コンボの安定・不安定　発…発生　持…持続　硬…硬直　減…ダメージ　ヤ硬…やられ硬直（技がヒットした時の硬直）　ガ硬…ガード硬直（技をガードした時の硬直）　被HOLD…つかまれ属性

バイマン打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
ジャブ	P	−	上	10	2	10	10	-3	-2	上P
パームスタンプ	⬂$_{6}$P	−	中	14	2	20	20	-2	0	上P
ローナックル	⇩(or⬃or↘)$_{6}$P	−	下	10	2	12	5	0	2	下P
ハイキック	K	−	上(D)	14	2	27	32	×	9	上K
ミドルサイドキック	⬂(or↘)K	−	中	14	3	24	26	3	9	上中K
ローキック	⇩(or⬃or↓)$_{6}$K	−	下	14	3	24	13	10	12	下K
固有打撃										
フロントキック	⇨$_{6}$K	−	中(D)	19	4	25	35	×	9	上中K
ショルダータックル	(⇨⇨P)$_{10}$	−	中(D)	20	5	26	40	×	11	受ケ流シ
スピニングバックナックル	⇦$_{6}$P	−	中	17	2	20	25	-1	1	上P
スマッシュ	↘P	−	中(D)	13	3	22	22	1	5	上P
スライディング	⇩H+K	−	下	19	3	30	25	6	12	下K
ローリングソバット	H+K	−	上(D)	14	3	29	35	×	10	上K
レッグスパイク	⬃$_{6}$K	−	下	19	3	28	25	5	11	下K
ヒールハンマー	⇨$_{6}$K	−	中(D)	20	2	26	30	×	8	上中K
パームアッパー	⇧(or⬀)$_{6}$P	−	上(D)	14	2	20	25	×	1	上P
ドロップキック	⬀$_{6}$K	−	上(D)	23	5	47	35	×	30	受ケ流シ
ジャベリンキック	⇧$_{6}$K	−	上(D)	14	4	30	30	×	12	上K
パームアロー	⬂$_{6}$P	−	中(D)	22	3	22	30	×	5	上P
①ボディブロー	⇨$_{6}$P	−	中	11	3	22	18	2	6	上P
②ストマッククラッシュ	⇨$_{6}$P$_{16}$P	○	中中	15	2	27	18	3	9	上P
①(ジャブ)	P	−	上	10	2	10	10	-3	-2	上P
②ジャブ　ボディブロー	P(⇨P)$_{3}$	○	上中	13	3	24	18	2	7	上P
③ストームボディーブロー	P(⇨P)$_{3}$ $_{12}$P	○	上中中	15	2	27	18	3	9	上P
②ジャブ　ハイキック	P$_{3}$K	○	上上(ヨロ)	11	3	26	30	ヨロ	11	上K
②ジャブ　ストレート	P$_{3}$P	○	上上	9	2	20	12	2	4	上P
③ストームパームスタンプ	P$_{3}$P(⬂P)$_{15}$	×	上上中(D)	21	2	25	20	×	7	上P
③ストームバックナックル	P$_{3}$P(⇦P)$_{15}$	○	上上中	16	3	24	25	0	5	上P
③ストームローリングソバット	P$_{3}$P$_{15}$K	×	上上上(D)	18	4	29	35	×	12	上K
ヘッドバット	P+K	−	中(D)	18	3	26	35	×	10	上P
①スイングダブルハンマー	(⇨⇦P)$_{10}$	−	中	17	3	30	25	11	13	上P
②リバースダブルハンマー	(⇨⇦P)$_{10}$ $_{18}$P	×	中中(D)	23	3	29	30	×	12	上P
背後攻撃										
ターンバックナックル	P	−	上	13	3	17	12	1	6	上P
ターンボディブロー	⇩$_{6}$P	−	中	16	3	22	15	0	4	上P
ターンロースピンナックル	↓(or⬃)P	−	下	13	3	24	13	2	5	下P
ターンスピンキック	K	−	上(D)	14	5	27	30	×	10	上K
ターンサイドキック	⇩$_{6}$K	−	中	16	3	26	28	1	11	上中K
ターンロースピンキック	↓(or⬃)K	−	下(ヨロ)	19	5	25	25	ヨロ	12	下K
ジャンプ攻撃										
アサルトダウンパーム	前J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
エアダウンパーム	上J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
アサルトフロントキック	前J中K	−	中(D)	10	4	25	30	×	12	受ケ流シ
エアフロントキック	上J中K	−	中(D)	10	4	25	30	×	12	受ケ流シ
アサルトパームアッパー	前J着地際P	−	上(D)	14	2	20	25	×	6	上P
ステップパームアッパー	上J着地際P	−	上(D)	14	2	20	25	×	6	上P
トラップパームアッパー	後J着地際P	−	上(D)	18	2	20	25	×	6	上P
アサルトレッグスパイク	前J着地際K	−	下(D)	22	3	28	25	×	13	下K
ステップレッグスパイク	上J着地際K	−	下(D)	22	3	28	25	×	13	下K
トラップレッグスパイク	後J着地際K	−	下(D)	26	3	27	25	×	13	下K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足→K	−	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足→K	−	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭→K	−	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭→K	−	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

レイ・ファン打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
単鞭(タンベン)	P	−	上	9	2	10	11	-4	-4	上P
懶紮衣(ランザツイ)	⬂$_{6}$P	−	中	14	2	22	20	0	2	上P
下勢単鞭(カセイタンベン)	⇩(or⬃or↘)P	−	下	10	2	12	5	0	2	下P
蹴脚(シュウキャク)	K	−	上(D)	11	3	28	30	×	10	上K
蹬脚(トウキャク)	⬂(or↘)K	−	中	13	3	23	25	4	9	上中K
下蹬脚(カトウキャク)	⇩(or⬃or↓)K	−	下	14	2	22	10	10	12	下K
固有打撃										
双按(ソウアン)	⇨$_{10}$⇨$_{8}$P	−	中(D)	14	3	23	22	×	7	上P
双風貫耳(ソウフウカンジ)	(⇨⇨P)$_{16}$	−	上(ヨロ)	16	3	20	28	ヨロ	3	上P
七寸靠(シチスンコウ)	(⇦⇨P)$_{10}$	−	中(D)	13	4	38	40	×	20	受ケ流シ
金鶏独立(キンケイドクリツ)	P+K	−	中(D)	15	2	29	32	×	12	上中K
当頭砲(トウトウホウ)	↓⇨$_{6}$P	−	中	14	2	21	20	0	4	上P
跌扠(テッサ)	⇩$_{10}$⇨$_{6}$K	−	下	21	4	32	25	8	14	下K
斜飛肘撃(シャヒチュウゲキ)	⬂(or⬃)$_{6}$P	−	上	12	2	19	25	-2	0	上P
翻身単鞭(ホンシンタンベン)	⇦$_{6}$P	−	中	24	4	21	25	-1	4	上P
転身擺蓮脚(テンシンハイレンキャク)	⇦$_{6}$K	−	上(D)	16	6	27	30	×	11	上K
①踹脚(タンキャク)	⇧(or⬀)$_{6}$K	−	中(D)	12	3	30	25	×	12	上中K
②二起脚	⇧(or⬀)$_{6}$K$_{6}$K	○	中上(D)	10	3	32	25	×	13	受ケ流シ
抱虎帰山(ホウコキサン)	H+P+K	−	上(D)	14	4	20	20	×	4	上P
肘撃(チュウゲキ)	⇨$_{6}$P	−	中	11	3	21	17	0	4	上P
①抱頭推山(ホウトウスイサン)	⇨$_{6}$P	−	中	17	2	25	20	4	7	上P
②前招(ゼンショウ)	⇨$_{6}$P$_{12}$P	×	中中(D)	24	4	27	30	×	11	上P
①楸地竜(シュウチリュウ)	⬃$_{6}$P	−	中	24	3	26	18	4	9	上P
②上歩七星(ジョウホシチセイ)	⬃$_{6}$P$_{15}$P	×	中中(D)	26	3	24	28	×	9	上P
①掛面脚(カメンキャク)	⇨$_{6}$K	−	上(D)	13	6	30	30	×	14	上K
②穿宮腿(センキュウタイ)	⇨$_{6}$K$_{4}$K	×	上中(D)	23	4	31	20	×	16	上中K
③穿宮連腿(センキュウレンタイ)	⇨$_{6}$K$_{4}$K(⇩K)$_{2}$	×	上中下(D)	20	5	42	15	×	25	下K
①(単鞭)	P	−	上	9	2	10	11	-4	-4	上P
②高探馬(コウタンマ)	P$_{2}$P	○	上上	9	2	18	12	4	6	上P
③玉女穿梭(ギョクジョセンサ)	P$_{2}$P(⇨P)$_{12}$	×	上上中(D)	17	3	27	25	×	11	上P
②青竜出水(セイリュウシュッスイ)	P(⬂P)$_{2}$	○	上中	12	3	26	20	1	10	上P
背後攻撃										
転身単鞭(テンシンタンベン)	P	−	上	10	2	19	12	0	6	上P
閃通背(センツウハイ)	⇩$_{6}$P	−	中	15	3	21	16	0	4	上P
転身下勢単鞭(テンシンカセイタンベン)	↓(or⬃)P	−	下	13	3	21	12	0	4	下P
転身蹴脚(テンシンシュウキャク)	K	−	上(D)	12	2	34	30	×	14	上K
転身蹬脚(テンシントウキャク)	⇩$_{6}$K	−	中	14	2	30	25	4	10	上中K
転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)	↓(or⬃)K	−	下(ヨロ)	17	4	27	23	ヨロ	11	下K
ジャンプ攻撃										
飛翔捶撃(ヒショウスイゲキ)	前J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
飛上捶撃(ヒジョウスイゲキ)	上J中P	−	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
飛翔蹬脚(ヒショウトウキャク)	前J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
飛上蹬脚(ヒジョウトウキャク)	上J中K	−	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
飛翔双按(ヒショウソウアン)	前J着地際P	−	上(D)	12	3	21	30	×	5	上P
飛上双按(ヒジョウソウアン)	上J着地際P	−	上(D)	12	3	21	30	×	5	上P
退身双按(タイシンソウアン)	後J着地際P	−	上(D)	16	3	20	30	×	5	上P
飛翔跌扠(ヒショウテッサ)	前J着地際K	−	下(D)	21	4	37	25	×	19	下K
飛上跌扠(ヒジョウテッサ)	上J着地際K	−	下(D)	21	4	36	25	×	19	下K
退身穿宮腿(タイシンセンキュウタイ)	後J着地際K	−	中(D)	19	3	22	20	×	13	上中K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭K	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭K	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足→K	−	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足→K	−	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭→K	−	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭→K	−	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　↙K	−	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵足HK	−	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	アオムケ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃　ハイキック	ウツフセ敵頭HK	−	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃　ローキック	〃　H↓K	−	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

ハヤブサ打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
上段正拳突き(ジョウダンセイケンヅキ)	P	－	上	9	2	10	10	-2	-1	上P
昇旋刀(ショウセントウ)	⇘$_{6}$P	－	中	15	3	21	20	-1	2	上P
下段正拳突き(ゲダンセイケンヅキ)	⇩(or⇙or⬊)P	－	下	10	2	12	5	0	2	下P
上段廻し蹴り(ジョウダンマワシゲリ)	K	－	上(D)	12	3	24	30	×	8	上K
足刀蹴り(ソクトウゲリ)	⇘(or⬊)K	－	中	14	3	24	22	4	5	上中K
下段廻し蹴り(ゲダンマワシゲリ)	⇩(or⇙or⬇)K	－	下	14	2	22	10	10	12	下K
固有打撃										
破突(ハトツ)	⇨$_{6}$P	－	中	11	2	21	18	0	4	上P
雷震撃(ライシンゲキ)	⇨$_{6}$⇨$_{6}$P	－	中(D)	14	3	25	25	×	8	上P
天突(アマツキ)	⇗$_{6}$P	－	上	14	3	19	23	-1	2	上P
日輪脚(ニチリンキャク)	⇗$_{6}$K	－	中(D)	28	4	43	35	×	25	受ケ流シ
破幻蹴(ハゲンシュウ)	⇧$_{6}$K	－	上(D)	10	3	29	30	×	11	上K
月輪脚(ゲツリンキャク)	⇖$_{6}$K	－	中(D)	13	5	55	45	×	38	受ケ流シ
神突(カミツキ)	⇧$_{6}$P	－	上	12	3	19	20	-2	0	上P
蒼空斬刀(ソウクウザントウ)	P+K	－	上(D)	13	3	25	30	×	8	上P
①(上段正拳突き)	P	－	上	9	2	10	10	-2	-1	上P
①(背撃裏拳)	P	－	上	12	3	17	11	-2	5	上P
①柳影刀(リュウエイトウ)	⇖P	－	上	24	3	15	10	-2	-1	上P
②連弾(レンダン)	P P	○	上上	8	2	16	12	0	0	上P
③連刀撃(レントウゲキ)	P$_{6}$P(⇨P)$_{12}$	○	上中	15	3	25	18	2	8	上P
③昇連弾(ショウレンダン)	P$_{6}$P$_{12}$K	×	上上中(D)	17	2	29	30	×	9	上中K
②正拳上段蹴り	P$_{6}$K	○	上上(ヨロ)	12	2	28	30	ヨロ	7	上K
①(足刀蹴り)	⇘K	－	中	14	3	24	22	4	5	上中K
②破魔槍蹴り(ハマヤリゲリ)	⇘K(⇘K)$_{6}$	×	中下	24	3	30	25	5	11	下K
①空旋刀(クウセントウ)	⇦$_{6}$P	－	中	15	2	23	20	3	6	上P
②破妖薙ぎ蹴り(ハヨウナギゲリ)	⇦$_{6}$P$_{15}$K	×	中中(D)	21	2	33	30	×	15	上中K
地旋刀(チセントウ)	⇙$_{6}$P	－	下	16	2	22	20	3	4	下P
破邪膝蹴り(ハジャヒザゲリ)	⇨$_{6}$K	－	中(D)	15	2	29	30	×	7	上中K
地滑り(ジスベリ)	⇨$_{10}$⇨$_{6}$K	－	下(D)	30	4	37	25	×	16	下K
地昇脚(チショウキャク)	(⇦⇘⇩K)$_{10}$	－	中(D)	28	3	40	35	×	21	受ケ流シ
地掃脚(チソウキャク)	⇙$_{10}$⇙$_{6}$K	－	下(D)	24	5	36	25	×	19	下K
裏影狩旋脚(リエイシュセンキャク)	(⇨⇦K)$_{10}$	－	下	17	3	26	20	2	9	下K
背後攻撃										
背撃裏拳(ハイゲキウラケン)	P	－	上	12	3	17	11	-2	5	上P
背撃中段手刀(ハイゲキチュウダンシュトウ)	⇩$_{8}$P	－	中	16	2	20	14	-2	0	上P
背撃下段手刀(ハイゲキゲダンシュトウ)	⬇(or⇙)P	－	下	13	3	20	13	-1	1	下P
背撃上段蹴り(ハイゲキジョウダンゲリ)	K	－	上(D)	15	3	25	30	×	6	上K
背撃中段蹴り(ハイゲキチュウダンゲリ)	⇩$_{6}$K	－	中	15	3	29	26	4	10	上中K
背撃下段蹴り(ハイゲキゲダンゲリ)	⬇(or⇙)K	－	下(ヨロ)	18	5	27	25	ヨロ	10	下K
ジャンプ攻撃										
進空掌(シンクウショウ)	前J中P	－	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	3	上P
留空掌(リュウクウショウ)	上J中P	－	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	3	上P
進空蹴(シンクウシュウ)	前J中K	－	中(D)	10	4	26	30	×	18	受ケ流シ
留空蹴(リュウクウシュウ)	上J中K	－	中(D)	10	4	26	30	×	18	受ケ流シ
進撃掌(シンゲキショウ)	前J着地際P	－	中(D)	14	3	25	25	×	6	上P
留撃掌(リュウゲキショウ)	上J着地際P	－	中(D)	14	3	25	25	×	6	上P
退撃掌(タイゲキショウ)	後J着地際P	－	中(D)	18	3	25	25	×	6	上P
進刺蹴(シンシシュウ)	前J着地際K	－	中(D)	15	2	29	30	×	7	上中K
留刺蹴(リュウシシュウ)	上J着地際K	－	中(D)	15	2	29	30	×	7	上中K
退刺蹴(タイシシュウ)	後J着地際K	－	中(D)	20	2	29	30	×	7	上中K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	－	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	－	中(ヨロ)	21	4	20	30	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足➡K	－	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	－	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	－	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	－	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	－	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

ティナ打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
ジャブ	P	－	上	9	2	10	10	-2	-1	上P
アッパー	⇘$_{6}$P	－	中	15	3	24	20	1	5	上P
ローナックル	⇩(or⇙or⬊)P	－	下	10	2	12	5	0	2	下P
ハイキック	K	－	上(D)	13	3	23	30	×	8	上K
ミドルキック	⇘(or⬊)K	－	中	14	3	24	25	3	9	上中K
ローキック	⇩(or⇙or⬇)K	－	下	14	2	22	12	10	12	下K
固有打撃										
①ダッシュアッパー	⇨$_{10}$⇨$_{6}$P	－	中	17	3	24	25	1	6	上P
②ダブルアッパー	⇨$_{10}$⇨$_{6}$P$_{20}$P		中中	15	3	26	20	3	10	上P
ロースピンナックル	⇙P	－	下	15	2	25	20	3	5	下P
ティナスペシャル	H+P+K	－	上(D)	26	8	78	35	×	64	受ケ流シ
①バーティカルバックチョップ	⬊P	－	中	12	2	27	20	7	9	上P
②バーティカルハンマー	⬊P(⇦P)$_{12}$	×	中中(D)	23	3	34	25	×	15	上P
ダブルハンマー	⇦$_{6}$P	－	中(D)	18	2	30	25	×	15	上P
バックスピンキック	⇦$_{6}$K	－	上(D)	21	6	56	35	×	40	受ケ流シ
エルボースマッシュ	⇦$_{6}$P	－	中(D)	19	3	20	20	×	3	上P
ナックルアロー	⇖$_{6}$P	－	上(D)	29	3	19	25	×	3	上P
①バックチョップ	⇦$_{6}$P	－	中	16	3	26	18	7	9	上P
②バックチョップハンマー	⇙$_{6}$P(⇦P)$_{25}$	×	中中(D)	23	3	34	25	×	15	上P
ケンカキック	⇨$_{10}$⇨$_{6}$K	－	中(D)	25	3	26	40	×	10	上中K
ロースピンキック	⇩H+K	－	下(D)	24	3	30	25	×	13	下K
ショルダータックル	(⇦⇨P)$_{10}$	－	中(D)	19	5	26	40	×	11	受ケ流シ
ショートレンジラリアット	⇨$_{8}$H+P	－	上(D)	14	4	28	28	×	10	上P
ローリングソバット	H+K	－	上(D)	14	3	29	35	×	10	上K
①ジャンピングニーバット	⇦$_{6}$K	－	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
②ニーハンマー	⇦$_{6}$K(⇦P)$_{18}$	×	中中(D)	25	3	34	25	×	15	上P
①(ジャブ)	P	－	上	9	2	10	10	-2	-1	上P
②ジャブハイキック	P$_{4}$K		上上(ヨロ)	12	3	28	30	ヨロ	11	上K
②ジャブストレート	P$_{4}$P		上上	8	2	20	13	2	4	上P
③マシンガンラッシュ	P$_{4}$P$_{2}$P	×	上上中(D)	21	2	27	18	×	9	上P
①エルボー	⇦$_{6}$P	－	中	11	2	21	18	0	4	上P
②エルボーバックナックル	⇦$_{6}$P$_{10}$P		中中	16	2	26	20	8	12	上P
③アルティメットコンボ	⇦$_{6}$P$_{10}$P$_{22}$K	×	中中中(D)	19	2	29	25	×	12	上中K
背後攻撃										
ターンスピンナックル	P	－	上	12	2	17	13	0	3	上P
ターンミドルナックル	⇩$_{8}$P	－	中	16	2	21	15	-1	4	上P
ターンローナックル	⬇(or⇙)P	－	下	13	2	20	10	0	4	下P
ターンスピンキック	K	－	上(D)	14	2	27	30	×	8	上K
ターンサイドキック	⇩$_{6}$K	－	中	15	3	28	28	3	12	上中K
ターンローキック	⬇(or⇙)K	－	下(ヨロ)	18	3	26	25	ヨロ	12	下K
ターンソバット	H+K	－	中(D)	19	4	25	30	×	7	上K
ジャンプ攻撃										
フロントフィストドロップ	前J中P	－	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
フライングフィストドロップ	上J中P	－	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
ドロップキック	前J中K	－	中(D)	11	4	65	30	×	47	受ケ流シ
ブランディングキック	上J中K	－	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
フロントステップチョップ	前J着地際P	－	中(D)	12	2	27	20	×	8	上P
ステップチョップ	上J着地際P	－	中(D)	12	2	27	20	×	8	上P
バックステップハンマー	後J着地際P	－	中(D)	23	3	34	25	×	15	上P
カンガルーニーキック	前J着地際K	－	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
カンガルーニースタンプ	上J着地際K	－	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
バックステップスピン	後J着地際K	－	下(D)	24	5	30	25	×	13	下K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	－	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	－	中(ヨロ)	21	4	20	30	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	－	中(ヨロ)	22	4	20	30	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足➡K	－	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	－	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	－	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K	－	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	－	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ⬋K		下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	－	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	－	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	－	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

ゲン・フー打撃一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
順歩捶(ジュンホスイ)	P	–	上	10	2	9	10	-2	-1	上P
丹鳳朝陽(タンホウチョウヨウ)	[illegible]P	–	中	15	3	21	20	0	1	上P
崩捶(ホウスイ)	[illegible](or[illegible]or↘)P	–	下	10	2	12	5	0	2	下P
高弾腿(コウダンタイ)	K	–	上(D)	11	3	28	30	×	10	上K
弾腿(ダンタイ)	[illegible](or↘)K	–	中	14	3	24	25	4	9	上中K
斧刃脚(フジンキャク)	[illegible](or[illegible]or↓)K	–	下	12	2	25	12	12	14	下K
固有打撃										
①(順歩捶)	P	–	上	10	2	9	10	-2	-1	上P
②連捶(レンスイ)	P P	○	上上	8	2	20	12	2	4	上P
①(丹鳳朝陽)	[illegible]P	–	中	15	3	21	20	0	1	上P
②虎蹲山(コソンザン)	[illegible]P([illegible]P)	○	中中	18	3	19	22	0	3	上P
虎抱頭(コホウトウ)	[illegible]P	–	上(D)	12	2	24	20	×	8	上P
撑掌(トウショウ)	[illegible]P	–	上	14	2	20	20	-2	6	上P
盤肘(バンチュウ)	[illegible]P	–	中	11	3	21	18	0	4	上P
懐抱頑石(カイホウガンセキ)	[illegible]P	–	中	16	2	23	20	-1	3	上P
挑領(チョウリョウ)	↘P	–	中(D)	13	3	23	25	×	6	上P
単把(タンパ)	[illegible]P	–	中	12	3	24	20	1	6	上P
虎蹲山(コソンザン)	[illegible]P	–	中	16	3	18	22	-2	0	上P
箭疾歩(センシッポ)	[illegible]	–	中(D)	20	4	28	30	×	10	受ケ流シ
虎撲把(コボクハ)	P+K	–	中(D)	14	2	28	30	×	8	上P
鷹捉把(ヨウソクハ)	[illegible]	–	中(D)	17	3	27	25	×	10	上P
烏牛擺頭(ウギュウハイトウ)	[illegible]	–	中(D)	16	3	36	50	×	17	受ケ流シ
双把(ソウハ)	[illegible]P+K	–	中(D)	18	3	30	42	×	11	上P
①斬捶(ザンスイ)	[illegible]P+K	–	中(D)	15	2	29	32	×	12	上中K
②鶏子栽肩(ヨウシサイケン)	[illegible]	×	中中(D)	22	3	36	30	×	17	受ケ流シ
揚把(トウハ)	H+P+K	–	上(D)	18	2	20	30	×	4	上P
①(弾腿)	[illegible]K	–	中	14	3	24	25	4	9	上中K
②蛇出洞(ジャシュツドウ)	[illegible]K[illegible]P	×	中中(D)	24	3	25	30	×	11	上P
半旋風(ハンセンプウ)	[illegible]K	–	上(D)	14	4	28	30	×	11	上K
旋風脚(センプウキャク)	[illegible]K	–	上(D)	19	5	30	40	×	13	上K
転身後蹴腿(テンシンコウシュウタイ)	[illegible]K	–	中(D)	16	3	45	30	×	26	上中K
側踹脚(ソクタンキャク)	[illegible]K	–	上(D)	14	3	30	30	×	11	上K
双飛脚(ソウヒキャク)	H+K	–	上(D)	16	3	32	30	×	13	受ケ流シ
前掃腿(ゼンソウタイ)	[illegible]H+K	–	下(D)	25	5	32	25	×	15	下K
【背後攻撃】										
転身崩捶(テンシンホウスイ)	P	–	上	10	2	19	18	-2	5	上P
転身挑領(テンシンチョウリョウ)	[illegible]P	–	中	17	3	24	17	0	7	上P
転身下崩捶(テンシンカホウスイ)	↓(or[illegible])P	–	下	13	2	20	11	-2	4	下P
転身蹴腿(テンシンシュウタイ)	K	–	上(D)	14	2	27	30	×	10	上K
後蹴腿(コウシュウタイ)	[illegible]K	–	中	14	3	30	27	5	11	上中K
転身下蹬脚(テンシンカトウキャク)	↓(or[illegible])K	–	下(ヨロ)	18	3	26	25	ヨロ	11	下K
ジャンプ攻撃										
中空上歩捶(チュウクウジョウホスイ)	前J中P	–	中(ヨロ)	10	4	11	20	ヨロ	5	上P
中空順歩捶(チュウクウジュンホスイ)	上J中P	–	中(ヨロ)	10	4	11	20	ヨロ	5	上P
中空蹬脚(チュウクウトウキャク)	前J中K	–	中(D)	10	4	25	30	×	12	受ケ流シ
中空落蹬脚(チュウクウラクトウキャク)	上J中K	–	中(D)	10	4	25	30	×	12	受ケ流シ
飛躍揚把(ヒヤクトウハ)	前J着地際P	–	上(D)	12	2	20	30	×	4	上P
跳躍揚把(チョウヤクトウハ)	上J着地際P	–	上(D)	12	2	20	30	×	4	上P
退身揚把(タイシントウハ)	後J着地際P	–	上(D)	16	2	20	30	×	4	上P
飛躍掃腿(ヒヤクソウタイ)	前J着地際K	–	下(D)	23	3	32	25	×	15	下K
跳躍掃腿(チョウヤクソウタイ)	上J着地際K	–	下(D)	23	3	30	25	×	15	下K
退身掃腿(タイシンソウタイ)	後J着地際K	–	下(D)	22	3	32	25	×	15	下K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足➡K	–	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	–	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	–	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	–	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

ザック打撃属性一覧

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
基本打撃										
ジャブ	P	–	上	8	2	10	10	-3	-2	上P
アッパー	[illegible]P	–	中	15	3	22	20	3	5	上P
ローナックル	[illegible](or[illegible]or↘)P	–	下	10	2	12	5	0	2	下P
ハイキック	K	–	上(D)	12	4	22	30	×	6	上K
ミドルキック	[illegible](or↘)K	–	中	14	3	24	25	4	9	上中K
ローキック	[illegible](or[illegible]or↓)K	–	下	14	2	22	10	10	12	下K
固有打撃										
ソーク クラプ	[illegible]	–	上(D)	14	3	25	28	×	6	上P
①ティーソークトロン	[illegible]P	–	中	11	2	21	20	7	8	上P
②ダブルソーク	[illegible]P([illegible]P)	×	中中(D)	17	3	25	20	×	9	上P
②エルボーヒールキック	[illegible]P, K	○	中上(D)	12	4	33	30	×	15	上K
ティー ソーク ラーン	[illegible]P	–	中(D)	12	3	25	30	×	8	上P
ティー ソーク ボン	[illegible]P	–	中(D)	15	2	25	25	×	7	上P
①ティー カウ トロン	[illegible]K	–	中	12	3	23	25	3	5	上中K
②ニースピンキック	[illegible]K[illegible]K	×	中中(D)	23	3	30	35	×	13	上中K
テッ ラーン	[illegible]K	–	下	17	2	25	15	1	5	下K
スピニングヒールキック	[illegible]	–	中(D)	17	3	32	30	×	15	上中K
スピニングミドルキック	[illegible]K	–	中(D)	18	5	22	35	×	12	上中K
ツイスターアッパー	[illegible]	–	中(D)	17	8	39	40	×	25	受ケ流シ
カウ ロイ	[illegible]K	–	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
ヘルニードル	[illegible]P	–	中	15	4	20	25	-2	3	上P
①スウェイブロー	[illegible]P	–	上	23	2	15	10	-3	-2	上P
①(ジャブ)	P	–	上	8	2	10	10	-3	-2	上P
①(ターンナックル)	P	–	上	11	3	18	13	-2	5	上P
②ジャブ ハイキック	P K	○	上上(ヨロ)	12	4	24	30	ヨロ	11	上K
②ジャブ ストレート	P P	○	上上	8	2	16	10	2	3	上P
③バルカンライジングニー	P P K	×	上上上(D)	18	3	29	40	×	12	受ケ流シ
③バルカンニーキック	P P([illegible]K)	○	上上中	10	3	23	15	4	8	上中K
④ダンシングラッシュ	P P([illegible]K)K	×	上上中中(D)	23	3	30	35	×	13	上中K
③バルカンエルボー	P P P	○	上上上(ヨロ)	10	4	25	20	ヨロ	9	上P
③バルカンエッジ	P P([illegible]P)	○	上上中	10	4	21	15	7	7	上P
④ジェノサイドラッシュ	P P([illegible]P)K	×	上上中上(D)	16	4	33	30	×	15	上K
④デビルズラッシュ	P P([illegible]P)([illegible]P)	×	上上中中(D)	16	3	25	20	×	9	上K
④ブラッディラッシュ	P P([illegible]P)P	○	上上中上(ヨロ)	14	2	25	20	ヨロ	10	上P
ライジングヒールキック	[illegible]K	–	上(D)	12	3	25	30	×	8	上K
①(アッパー)	[illegible]P	–	中	15	3	22	20	3	5	上P
②ヘル スマッシュ	[illegible]P([illegible]P)	○	中中	11	4	26	20	9	11	上P
③ヘブン スマッシュ	[illegible]P([illegible]P)P	×	中中中(D)	21	3	33	30	×	14	上P
フライングニーキック	[illegible]P+K	–	上(D)	25	7	26	45	×	11	受ケ流シ
背後攻撃										
ターンナックル	P	–	上	11	3	18	13	-2	5	上P
ターンエルボー	[illegible]P	–	中	14	6	24	20	2	8	上P
ターンローナックル	↓(or[illegible])P	–	下	13	3	20	10	0	4	下P
ターンヒールキック	K	–	上(D)	14	2	26	30	×	8	上K
ターンアッパーキック	[illegible]K	–	中	14	2	26	28	2	10	上中K
ターンロースピンキック	↓(or[illegible])K	–	下(ヨロ)	17	5	27	30	ヨロ	12	下K
ジャンプ攻撃										
リープダウンブロー	前J中P	–	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
エアダウンブロー	上J中P	–	中(ヨロ)	10	4	21	20	ヨロ	5	上P
リープサイドキック	前J中K	–	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
エアサイドキック	上J中K	–	中(D)	10	4	26	30	×	12	受ケ流シ
フォワードステップエルボー	前J着地際P	–	中(D)	13	2	25	30	×	8	上P
ステップエルボー	上J着地際P	–	中(D)	13	2	25	30	×	8	上P
フェイントエルボー	後J着地際P	–	上(D)	22	3	25	28	×	6	上P
フォワードステップニー	前J着地際K	–	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
ステップニーキック	上J着地際K	–	中(D)	15	2	29	30	×	12	上中K
フェイントミドルスピン	後J着地際K	–	中(D)	23	3	33	35	×	12	上中K
起き上がり攻撃										
通常起きハイキック	アオムケ敵足K	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足K	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	23	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭K	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭K	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
後転起きハイキック	アオムケ敵足⬅K	–	中(ヨロ)	48	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	51	2	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足➡K	–	中(ヨロ)	55	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭➡K	–	中(ヨロ)	53	2	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	36	3	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭➡K	–	中(ヨロ)	55	3	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 ↙K	–	下(ヨロ)	45	2	22	20	ヨロ	10	下K
横転起きハイキック	アオムケ敵足HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵足HK	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツフセ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H↓K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

○つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
霞返し(カスミガエシ)	H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–		○
①飛燕(ヒエン)	H+K	上段掴み	45	–	○	×
②飛燕逆落(ヒエンサカオトシ)	H	派生	55	–	○	×
①陽炎(カゲロウ)	H	上段掴み	0	–	×	×
②茨落とし(イバラオトシ)	K	派生	50	–	○	○
夢誘(ユメサソイ)	(敵背後で)H (敵背後で)H	上段掴み	50	–	×	×
裏飛燕(ウラヒエン)	(敵背後で)H+K	上段掴み	60	–	○	×

ジャン・リー技リスト

投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
ヘルドライブ	H+P※1	上段	50	1.1		○
サイドバスター	H+P+K	上段	48	1.1		×
肩車投げ	P	上段	60	1.2	○	○
ヘルクラッシュ	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1		○

○受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
カウンターリアパンチ	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け	25	–	×	×
カウンターストンプ	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け	35	–	×	×
ラプサオ	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	下段受け	0	–	×	×
カオサオ	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	下段受け	0	–	×	×

○つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
フロントフェイスロック	H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–	×	×
①ヘッドロック	H	上段掴み	35	–	×	×
②ブルドッキングヘッドロック	H ※2	派生	40	–	○	×
折檻パンチ	(敵背後で)H (敵背後で)H	上段掴み	50	–	×	×

レイ・ファン技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
倒撐猴(トウデンコウ)	H+P※1	上段	50	1.1		○
野馬分 (ヤバブンソウ)	H+P+K	上段	47	1.1	○	○
裡挿臂 (リネイヒスイ)	P	上段	15+50	1.2	○	×
撇身捶(ヘイシンスイ)	P	上段	50	1.2	○	○
托肘背 (タクチュウハイスイ)	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1	○	×

○受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
採挒(サイレツ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け	0	–	×	×
掤勢(ホウセイ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け	0	–	×	×
攦勢(リセイ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	下段受け	0	–	×	×
化推(カスイ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	下段受け	0	–	×	×
回擠(カイセイ)	(敵中Kに)H	中段受け	0	–	×	×

○つかみ関節技(オフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
鑽挿臂捶(サンネイヒスイ)	H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H (後ジャンプ着地際)H	上段掴み	40	–	×	×
①挑手打胸(チョウシュダキョウ)	H	上段掴み	30	–	×	×
②太公釣魚(タイコウチョウギョ)	H+P※2	派生	30	–	×	×
③連・太公釣魚	H+P+K※2	派生	40	–	○	○
摟膝拗歩(ロウシツヨウホ)	H	上掴み	25+35	–	○	○
金鶏独立(キンケイドクリツ)	(敵しゃがみに)H (前ジャンプ着地際)H (上ジャンプ着地際)H	下段掴み	50	–		○
上歩靠(ジョウホコウ)	(敵背後で)H (敵背後で)H (敵背後で)H	上段掴み	60	–	○	○
提手上勢(テイシュジョウセイ)	(敵しゃがみ時背後で)H	下段掴み	60	–	○	○

ハイマン技リスト

○投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
フロントスープレックス	H+P※1	上段	50	1.1	○	×
ネックハンギングツリー	H+P	上段	45	1.1		○
風車式バックブリーカー	P	上段	75	1.1	×	×
ビクトル膝十字固め	H+K	上段	60	1.1	×	×
腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後で)H+P	上段	60	1.1	×	×

○受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
カウンタースタンドアームロック	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け	30	–	×	×

ダウン攻撃一覧表

かすみ

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
鷹爪脚(タカヅメキャク)(成功時)	K	–	ダウン攻撃	38	–	60	20	–	–	–
(失敗時)				38	–	32	–	–	–	–
瓦砕き(カワラクダキ)	P	–	追撃技	18	3	32	10	–	–	–

ジャン・リー

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
踏みつけ(成功時)	K	–	ダウン攻撃	38	–	47	20	–	–	–
(失敗時)				38	–	41	–	–	–	–
エンター・ザ ドラゴン(成功時)	H+P+K	–	ダウン攻撃	38	–	35	25	–	–	–
(失敗時)				38	–	54	–	–	–	–
ロースナップキック	K	–	追撃技	15	5	38	10	–	–	–

レイ・ファン

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
落双捶撃(ラクソウスイゲキ)(成功時)	P	–	ダウン攻撃	37	–	59	18		–	–
(失敗時)				37	–	43	–	–	–	–
震脚(シンキャク)	K	–	追撃技	24	7	36	15	–	–	–

ハイマン

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
ニードロップ(成功時)	K	–	ダウン攻撃	39	–	60	22	–	–	–
(失敗時)				39	–	36	–	–	–	–
ストンピング	K	–	追撃技	17	8	31	12	–	–	–

ティナ

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
ヒップドロップ(成功時)	P	–	ダウン攻撃	39	–	66	22	–	–	–
(失敗時)				39	–	69	–	–	–	–
ムーンサルトプレス(成功時)	H+P+K	–	ダウン攻撃	45	–	79	18	–	–	–
(失敗時)				45	–	61	–	–	–	–
エルボードロップ	P	–	追撃技	14	11	48	12	–	–	–

リュウ・ハヤブサ

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
奈落突き(成功時)	P	–	ダウン攻撃	37	–	59	18	–	–	–
(失敗時)				37	–	54	–	–	–	–
虎牙双弾	P	–	追撃技	15	5	33	10	–	–	–

ザック

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
フットスタンプ(成功時)	K	–	ダウン攻撃	38	–	54	20	–	–	–
(失敗時)				38	–	44	–	–	–	–
ワイルドヒール	K	–	追撃技	17	4	33	10	–	–	–

ゲン・フー

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
落地撐掌(ラクチトウショウ)(成功時)	P	–	ダウン攻撃	37	–	52	18	–	–	–
(失敗時)				37	–	54	–	–	–	–
地撐掌(チトウショウ)	P	–	追撃技	17	3	33	10	–	–	–

受け身後反撃（全キャラ共通）

技名	コマンド	安	属性	発	持	硬	減	ヤ硬	ガ硬	被HOLD
受け身後ハイキック	アオムケ敵足HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	–	下(ヨロ)	21	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツブセ敵足HK	–	中(ヨロ)	21	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	アオムケ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K
〃 ハイキック	ウツブセ敵頭HK	–	中(ヨロ)	22	4	20	20	ヨロ	8	上K
〃 ローキック	〃 H⬇K	–	下(ヨロ)	22	4	22	20	ヨロ	10	下K

投げ技・つかみ技性質表

注）表中の略語は以下のようになっています
DA ダメージ値　間合 投げ間合い
D爆 デンジャーゾーンで爆発が起こる　D浮 デンジャーゾーンで浮く
コマンド欄に[illegible]技は「抜ける」ことができます
※1 H+Pで抜ける　※2 H+P+Kで抜ける

カスミ技リスト

投げ技

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
虹掛け(ニジガケ)	H+P※1	上段	50	1.1		○
冥土御輿(メイドミコシ)	P	上段	45	1.1	○	○
狼牙蹴(ロウガクシュウ)	H+K	上段	65	1.2	○	○
朧(オボロ)	P+K	上段	63	1.1	×	×
華厳円舞(ケゴンエンブ)	P	上段	55	1.1	○	○
裏燕(ウラツバメ)	(敵しゃがみ時) H+P+K	下段	0	1.25	×	×
翼刈(ツバサガリ)	(敵背後で)H+P	上段	65	1.1	○	×

受け関節技(ディフェンシブ-ホールド)

技名	コマンド	属性	DA	間合	D爆	D浮
木霊・壱式(コダマ・イチシキ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	上中受け	25+15	–	×	×
木霊・弐式(コダマ・ニシキ)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	上中受け	35	–	×	×
爪払い(ツマバライ)	(敵Pに)H (背後の敵Pに)H	下段受け	0	–	×	×
流刃(リュウジン)	(敵Kに)H (背後の敵Kに)H	下段受け	0	–	×	×

	技名	コマンド	発生	持続	硬直	備考
	前J後掴み		59	10	15	
	上J後掴み		59	10	15	
	後J後掴み		59	10	15	
レイ　ファン	鑽　臂	⇨H	16	13	22	
	膝拗歩	⇨⇨H	16	12	20	
	挑手打胸	⇩⇘⇦H	16	13	22	
	金鶏独立	⇘H	15	10	20	
	前J後掴み		54	13	22	
	上J後掴み		54	13	22	
	後J後掴み		54	13	22	
	前J後下掴み		53	10	20	
	上J後下掴み		53	10	20	
バイマン	チョークスラム	⇨H	20	5	16	
	スタンティングアームロック	⇨⇨H	20	5	16	
	軸足払い	⇩⇘⇨H	20	5	16	
	腕固め	⇨⇘⇩H	20	5	16	
	脇固め	⇘H	15	6	25	
	前J後掴み		58	5	18	
	上J後掴み		58	5	18	
	後J後掴み		68	6	16	
	前J後下掴み		53	6	25	
	上J後下掴み		53	6	25	
ティナ	ハンマースルー	⇨H	21	5	18	
	タックル	⇨⇘⇩H	21	2	37	
	逆羽固め	⇩⇘⇨H	21	5	18	
	前J後掴み		63	5	18	
	上J後掴み		64	5	18	
	後J後掴み		69	5	18	
ハヤブサ	槍影狩	⇨H	20	10	18	
	幻影	⇨⇦H	20	10	18	
	前J後掴み		58	10	18	
	上J後掴み		58	10	18	
	後J後掴み		58	10	18	
ザック	ティー　カウ　コーン	⇨H	20	10	15	
	フォワードトラップ	⇨⇨H	20	10	15	
	リバーストラップ	⇨⇘⇩H	20	10	15	
	前J後掴み		58	10	15	
	上J後掴み		58	10	15	
	後J後掴み		63	10	15	
ゲン　フー	圧手	⇨H	20	10	15	
	腿	⇨⇦H	20	10	15	
	前J後掴み		58	10	15	
	上J後掴み		58	10	15	
	後J後掴み		63	10	15	

ディフェンシブ-ホールドフレーム性能表

	技名	コマンド	発生	持続	硬直	備考
全キャラ共通	上つかみ	H	0	18	17	
	下つかみ	⇩H	0	18	12	
	中Kつかみ	⇩⇙⇦H	0	20	25	
	背後上つかみ	H	3	18	17	
	背後下つかみ	⇩H	3	18	12	

ディフェンシブ-ホールド硬直表

		硬直差	Offense	Defense	備考
かすみ	上P掴み	7	48	55	
	上K掴み	7	49	56	
	下P掴み	20	33	53	
	下K掴み	23	36	59	
ジャン　リー	上P掴み	7	49	56	
	上K掴み	7	47	54	
	下P掴み	23	36	59	
	下K掴み	23	25	48	
レイ　ファン	上P掴み	17	34	51	
	上K掴み	20	28	48	
	下P掴み	23	34	57	
	下K掴み	23	31	54	
	中K掴み	15	43	58	
バイマン	上P掴み	7	62	69	
	上K掴み	7	58	65	
	下P掴み	26	72	98	
	下K掴み	5	62	67	
ティナ	上P掴み	7	39	46	
	上K掴み	7	39	46	
	下P掴み	0	57	57	
	下K掴み	0	50	50	
ハヤブサ	上P掴み	7	47	54	
	上K掴み	7	51	58	
	下P掴み	20	33	53	
	下K掴み	23	36	59	
ザック	上P掴み	7	50	57	
	上K掴み	7	50	57	
	下P掴み	23	36	59	
	下K掴み	23	25	48	
ゲン　フー	上P掴み	16	32	48	
	上K掴み	18	34	52	
	下P掴み	23	33	56	
	下K掴み	23	31	54	

オフェンシブ-ホールド硬直表

	技名	コマンド	差	Offense	Defense	備考
カスミ	陽炎	⇨⇨H	17	112	129	
ティナ	ハンマースルー	⇨H	19	41	60	
ハヤブサ	槍影狩	⇨H	10	69	79	
	幻影	⇨⇨H	15	91	106	
ザック	フォワードトラップ	⇨⇨H	20	49	69	
	リバーストラップ	⇨⇘⇩H	19	55	74	
ゲンフー	圧手	⇨H	18	43	61	
	圧手(背後)	⇨H	15	48	63	敵背後時

オフェンシブ-ホールドフレーム性能表

	技名	コマンド	発生	持続	硬直	備考
カスミ	霞返し	⇨H	20	5	25	
	陽炎	⇨⇨H	20	5	25	
	飛燕	⇨⇨H+K	32	2	27	
	前J後掴み		58	5	25	
	上J後掴み		58	5	25	
	後J後掴み		58	5	25	
ジャン　リー	フロントフェイスロック	⇨H	21	10	15	
	ヘッドロック	⇩⇘⇨H	21	10	15	

データリストの見かた・捕捉

・受け流し
空中判定の攻撃に対して出る、全キャラ共通の、相手キャラの背後をとれるDH.

・硬直
やられ硬直、ガード硬直、技の硬直の3種類あるが、実戦で「返し技を受けるかどうか?」等を調べる場合は、技の硬直値からガード硬直値を引いて出た数字を見なければならない。
技がヒットしても反撃を受けるかどうかも、同様に技の硬直値から、やられ硬直値を引く。
そうやって出た数字が、約17以上あれば、たいてい反撃を受けると思っていい。
【×】はダウン。
【ヨロ】はよろけ(ひるみ)のことを意味している。

・ダメージ
データ上では【DA】もしくは【減】で表されている。
体力ゲージがMAX時の基準値は次のようになっている。
対人戦時………200
CPU戦時………160
つまり、対CPU戦では、ダメージが大きくなっているということだ。

・フレーム
1/60秒に1回動く、その1コマのこと。ダメージ以外の数値はすべてこの単位。
投げ技(OH)のレバーコマンドの上についている数値もそうで、入力受け付け時間を表しており、【⇨10】とあれば、10フレームの間に【⇨】を入力すれば良いということになる。

・なお、このデータ表はキャラクターが右向きの場合を想定して制作しています。

あなたと相性ピッタリキャラクターが分かる素晴らしいフローチャート。それじゃあ、心の準備は良ろしくて？
START
●おっぱいは大きいほど良いに決まっておろうが！
YES or A
NO or B
? or C
うぉ〜〜！
●このおっぱいは誰の？
A：レイ・ファン
B：ティナ
C：かすみ
●ギン君の中でも忘れられないのはこれしかねい！
A：ゲッターギン／首ちょんぱでしょ！
B：くまちゃんムチの味／鞭でしょ、鞭！
C：泣いてないよフラメンコ／ハイヒールで決まり！
踏まれとけ
がったぁーい！
●ワイルドファングのしもべと言ったらこ奴が俺様のパートナーだっぜ。
A：トラ
B：大男
がぉ〜
●アルゴスの戦士のパワーアップで踏殺できるようになるアイテムのマークは？
A：龍
B：虎
C：鳳凰
■闘姫伝承のちび子かマリーで遊ぶのをおすすめします。
GAME OVER
●日光と言えばこれだろ。
A：江戸村
B：ウエスタン村
C：ねむり猫
バナナワニ園も捨てがたいな。
見猿聞か猿お猿のおケツは真っ赤っかってな。
●うし○の百太郎の第5章に登場する、女の子の名前は「ヤッコ」である。
ひぇぇ〜〜〜
ゼロも怖い犬だよな
●テクモの忍者は、やっぱり「忍者、忍者！」と言ってくれないと淋しいなぁ。
首、変にひねって「忍者忍者」
●カムイ伝を見て忍者になるのを諦めました。
ええ、そうですとも。
アンタ死ぬよ
■覚悟完了しているアナタならリュウ・ハヤブサを使えるでしょう。
今日の幸運方角は鬼門の方角。抜け忍するなら丑三つ時に決行すると吉。

■バニーちゃんが好きなアナタにはティナがおすすめ。

次回作で着てくれることを祈って、テクモさんに応援とお願いのハガキを1万枚ぐらい出してみよう。もしかしたら…。

●チャイナさんよりもバニーちゃんでしょう。

耳が耳が俺を狂わせる！

スリットがいいよな！

人差し指をとぎすましぃ～！

ぶるぶるぶるぅぅ～！

■レイ・ファンをこよなく愛しているアナタには何を言っても無駄。

どうぞお好きなようにレイ・ファンを使いまくってあげましょう。

●でろーんでろでろのＢＧＭが頭から離れなくて、ついつい風呂場で口ずさんでしまう。

セリフも一緒に言っとけ

■ワイルドなあなたには国連軍カラーベレー帽を被ったバイマンしかいません。

今日のラッキーアイテムは3メートルのテディベア。

●ワールドカップ '85で手の皮を挟んだ回数は、星の数より多いに決まっている。

テーブル筐体のほうがつらいんだよ

和登さんって良いよな！な！

●くノ一と言えば、
「由美かおる」。

これ常識。

とりあえず桃太郎侍を見るように！
しかる後、黄門さまへステップアップだ。

うっかりも忘れるな

■ノリノリなアナタにはザックがおすすめ。

今日から電話がかかってきたら「はい、こちら特捜部～」と頭に付けて受話器を取るようにすること。

■君の生存率が急激に低下している！原因不明 !自爆スイッチはすぐそこだ！

GAME OVER

●抜け忍の厳しさは身を持って知っている。

いや、それが普通だってば

■抜け忍なアナタにはかすみがおすすめ。彼女に抜け忍の厳しさを教えてあげましょう。
今週は血液型がＲＨ±γ型で大鷲座の彼と相性がバッチリ。アタックするなら放課後体育館裏の伝説の焼却炉におびき寄せるといいわ。

●ボンジャックの赤い色はセクシーだと思うよな？な？

雷牙のオプションがいいな

やばいよチミ

ソロモンの鍵のほうが好きだった？

■今からでも遅くない。ハットリ君やカムイ伝を見て、読んで忍者とはなんたるかを学ぼう。

GAME OVER

■赤に欲情するアナタには、１Ｐジャンリーがおすすめ。

とんかつ村の呼び込みテープもチェックしておこう。

ラッキーフーズは「村興し地鶏定食」だ。

■鮮やかな色がつらくなってきているアナタには、ゲン・フーがおすすめ。

今月は拾得物運が強すぎて、危険なものまで拾ってしまいそう。それを回避するには美作村の村興し逆さ踊りがいいみたい。

Capture

■対戦攻略

- かすみ
- ジャン・リー
- レイ・ファン
- バイマン
- ティナ
- リュウ・ハヤブサ
- ザック
- ゲン・フー

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

ドラゴン怒りの鉄脚 ジャン・リー

リーチの長さを生かして、ロングレンジをモノにせよ！

担当：長崎ピクシー奉行

ドラゴン危機千髪

打撃とスピードと気合の漢、ジャン・リーを操るからには、セコセコみみちい闘いは言語道断だ。相手に当てる技は全てをドラゴンシリーズ（ブロー、ナックル、エルボー、キックを指す）にするぐらいの**意気込みが必要である。**

しかし、いかんせん、気合だけでは街の対戦は生き残れないだろう。とりあえず勝負に勝たねばドラゴンにも明日はこない。プレイスタイルにこだわるのは勝てるようになってからでもいいだろう。

てな訳で、生き残りを懸けたドラゴン対戦への道、開幕。

中間距離の鬼となれ

ジャン・リーの主戦力のほとんどは、足技に集約されていると言っていい。

ゆえに、ジャン・リーの最も得意とする距離は足技がギリギリ届く間合いである。相手と足技分の間合いを保ちつつ、相手の射程外からアチャアチャと蹴りをたたき込んでやろう。

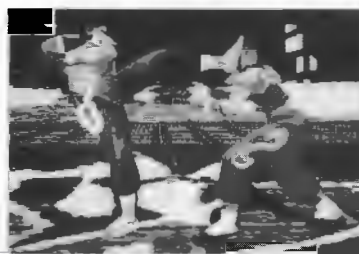
リーチの長いミドルフックキック（⬅K）やスナップキック（➡K）で、相手の動きを牽制つ、スラストキック（↙やロースピンキック（⬇K）をからめて、上に下揺さぶりつつ攻め立てよ。

ジャン・にはキック系の連携が豊揃っており、スラストキからの一連の連携（特にストスピンキックは要注誰もが一度は引っ掛かるドルスピンキック（➡K）などなど、バリエーションの多さは目を見張るものがある。

恐るべきことに、十分な間合いさえ取っていれば、反撃の恐れも少ないという便利な技ばかりである。

唯一のライバルは、やはりHボタンとなる。相手に攻撃パターンを読ませずに、いかに上中下段に揺さぶって行くかが勝負だ。

特にお世話になるのがサイドキック連携。

ロースピンも下段攻撃の要だ!!Dゾーンで狙っていこう。

近接距離の鬼となれ

変わって接近戦だが、この間合いではジャン・リーの足技の半分が死んでしまうことになる。出るのが遅い上に、さすがに近距離では相手の反撃が余裕で間に合ってしまうのだ。

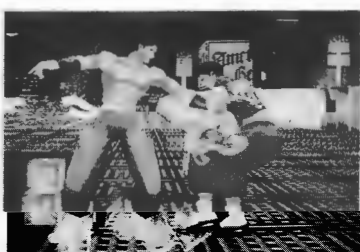
そこで登場するのがPからの連携シリーズ。特にソニックスピンキック（P➡PK➡）、ソニックロースピンキック（P➡P⬇K）は、押さえておく必要がある。

併せて、フラッシュフック（➡➡P）からの連携も、スピードはピカイチ。フラッシュスピンキック（➡➡PK）、フラッシュロースピンキック（➡➡P⬇K）は、接近戦連携の主戦力となるはずだ。

もちろん、上段スタート技ばっかりに頼っていてもラチがあかないので、ロースピンキックなども混ぜていこう。

あと、接近戦で大切なのは信頼出来る中段技。ジャン・リーの近接戦用の中段はボディブロー（➡P）、折檻チョップ（⬅P）でキメだ。

ボディブローは、しゃがんでいる相手に一発ヒットすると、ボディアッパーが安定してつながる。ボディブロー一発で止めて、よろけ中の相手をアッパーで浮かせるのもOK。

折檻チョップもしゃがんでいる相手に当てるとよろけ状態にもっていけるので、アッパーで浮かせて、相手との距離が近ければコンボハイキック（PPK）をくらわそう。しゃがんでいる相手にはキックアッパーという手段もあるがこれはスカった時のスキが壊滅的にデカい。が、しゃがんでいる相手にキックアッパーがヒットすると、普段よりも高く浮くので、空中の相手にこれまたコンボハイキックなどをブチ込むことも可能だ。ドラゴンエルボーも安定。

折檻チョップでよろめかせたらすぐさま↘Pだ!!

哀しみの瞬間。頻用は潮まねきいやさ死を招く。

Hボタンの鬼となれ

とりあえず、上段のディフェンシブホールドが成功した！その次の行動として、リーチの長いサイドキックなどを入れたくなるのが人情だが、ここは一拍フェイントをいれて攻め立てるのが通である。

上段ホールドで技を返した

こ

って手を出すより相手の動向を見た上で、返し技を入れるのもいいだろう。

さて、下段ホールドが成功して相手の背後を取った場合はどうするか？これはリーチがあって威力が高いサイドキックで決めたい所。

気弱にスラストキックで刻むのもヨイが、一発勝負でドラゴンキックを出してみるのも…やはりちと無謀か。

OHも忘れるな。要所に織り込んで使っていこう。

ジャンプ攻撃の鬼となれ

ジャン・リーはジャンプ攻撃がそれなりに使えるキャラである。

相手の起き上がり蹴りがスカった所にジャンプキックで跳び込んだり、中間～至近距

ー ン

よう。

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

ワンポイント攻略
レイ・ファン
とりあえず七寸靠を有効に使おう

担当：がっちん

ここではレイ・ファンの対戦攻略をしていくわけだが、とにかく七寸靠（⇦⇨P）をいかに当てるかを考えていこうと思う。

たしかにいろいろとはやっていきたいが、とりあえず七寸靠で安定したダメージを奪っておく。

いきなり空中コンボから

やはり空中コンボは何が良いのか気になるところだろう。

まず基本となるのが、相手を浮かしてからの…

●単鞭（P）→七寸靠

がいちばんオススメ。

とは言うものの、レイ・ファンにきっちりとした浮かし技というのは基本的にないと思ってもいい。要は、打撃を当てたあとに立ちパンチを当てることができればいいわけだ。その技をここでは浮かし技として空中コンボの起点にしよう。

さて、その浮かし技に成り得る技は、

●金鶏独立（P+K）
●抱虎帰山（H+P+K）
●抱頭推山（⇦P）
●掀地竜（⇙P）
●斜飛肘撃（⇧or⇗P）

あたりが単鞭で拾いやすい。

もちろん、すべてカウンターという条件が付かなくてはならない。

ということで、これらの技でカウンターが取れたのならあとはワンパン七寸靠で空中コンボを決めよう。

入力のコツは、あまり早く七寸靠につなげないか間にHボタンをはさむ。そうすれば、PPの高探馬にならない。

立ちパンチである単鞭を当ててから…

七寸靠。まずはこの空中コンボを確実にできるようにする。

浮かし技が確定で入るとき

先ほど挙げた浮かし技は、それ以前に違う技を当てることによって確定で当てられる状況がある。そこをピックアップしてみよう。

まず、

●肘撃（⇨P）→金鶏独立

これは、肘撃をしゃがみ状態またはしゃがみガードの相手に当てて、よろけを発生させれば次に金鶏独立で浮かせることができる。カウンターがとれないときは、細かい技で崩していくのが重要だぞ。

●双風貫耳（⇨⇦P）→抱虎帰山OR金鶏独立

この双風貫耳はノーマルヒットで相手を特殊なよろけ状態に持っていけるのを利用している。このとき、急いでどちらかの技を当てればワンパン七寸靠で空中コンボ成立。

なお、双風貫耳の当て方は受け関節技を利用するのがいちばん成功しやすい。

肘撃で相手をよろかせておいてから…

金鶏独立で浮かす。あとはお約束の空中コンボへ。

攻撃の起点は受け関節技から

やっぱりレイ・ファンはこの受け関節技の成功率が大きくものを言う。

たしかに直接ダメージを与えるものはひとつもないのが気になるが、その分硬直差でレイ・ファンがかなり有利に設定されている。よって、確定で入る技があるので、それらを紹介していこう。

まず、上中段のパンチ攻撃とキック攻撃を受け流した場合から。このふたつをまとめたのは共通の技で相手に打撃を与えるからである。

その共通の技とは抱虎帰山。パンチとキックで受け流す方向が違うというのは、技表のところで述べた通り。

対戦の流れでの上段は抱虎帰山で安定しておこう。

だが、抱虎帰山はボタン同時押しだけで出せる技なので初心者でも使いやすいはずだ。そしてヒットさせたら直接七寸靠でOK。この場合は間にパンチをはさんではいけない。この安定を基本にしつつ勝負をかけたいプレイヤーは投げを行ってもいいぞ。

なお、下段のパンチ、キック攻撃を受け流した場合は大技の双風貫耳が入る。ということは…

●双風貫耳→抱虎帰山→単鞭→七寸靠

となり、体力の半分は奪えるほど強力だ。

ただ、問題はパンチは後ろに受け流し、キックは前に受け流すので、左右を確認している時間がきびしいこと。

確認できるプレイヤーなら問題ないが、遅れてガードされてしまうようであれば、左右は決め打ちでOK。たとえ逆になったとしても七寸靠になってヒットしてくれるので良しとしよう。

また、上中段系は抱虎帰山で安定としていたが、キック攻撃であれば双風貫耳が入る。これも判断できれば理想なのだが初めはうまくいかないだろう。

起き上がり蹴りを受け流したら双風貫耳からのコンボで大ダメージ確定。

そこで起き上がり蹴りを中心に狙ってみる。起き上がりは当たり前だがキックしか出ないからだ。よって、受け関節技が決まれば相手は必ず前にいる状態なので、コマンドの左右を気にする必要はない。

つまり、成功したのなら必ずPと入力しておけば良いわけだ。あとは素早くつなげて空中コンボに持っていこう。

使いやすい七寸靠をベースに

レイ・ファンは出の早いパンチ系で相手の連携を止めるよりも、受け関節技を中心にディフェンスしていこう。読まれて相手が投げ中心になったら強引に七寸靠で割り込む。このほうが結局は効率がいいはずだ。

カウンターの七寸靠はマジで減るよ。ただし、七寸靠を受け流されたときは大ダメージを覚悟。このあたりは仕方がない、ハイリスク・ハイリターンだ。

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

高目に振り込ませろ！ バイマン

関節技を狙うならその伏線である、打撃技の性質を完全に把握しておこう！

担当：アディオスToshi

今さら、改めてこのキャラの対戦で狙うべきものを言う必要もないと思うが、一応、言っておく。

とにかく関節技（OH）だ。これを自分なりに対戦で決められる自信があるなら、このページは別に読まなくてもいいぞ。

リーチを把握しておこう！

バイマンの【狙うべき関節技】というのは、つまりはS・アームロック～DDTか、軸足払い～逆片エビ固めの2つ。どちらかを選択していくわけだが、まず共通である1段目のつかみモーションの間合いを知っておいて、絶対にスカることだけはないようにしておこう。

仮に、スカってしまって相手が立ちガードしてたら、泣くに泣けないからね。基本的にバイマンのOHの間合いは広い。だが、出るのはレイ・ファンほど早くはない分、硬直時間が本当に短いのだ。

つまり、発生時間の遅さをカバーできるような立ち振舞いかたが、その射程圏内できれば、自ずとOHは決めやすくなる。言うなれば、中距離戦での打撃とOHの2択が基本戦法といえるだろう。

その距離を打撃で制す

関節技の間合いを体で覚えたら、相手が手を出そうと前進してくること、また多少自分も前進するはずなので、それよりも少しだけ広い距離を、対戦では常にキープしておく。そこから、まずは相手が手を出しにくくなるように打撃で押すのだ。

その際に使っていく技は、とりあえずはPPからの派生。

使いやすいものと言えば、やはりS・バックナックル。この技だけは、間合いに関係なく、1発目のPが入れば必ず連続技になるので、相手も喰らいたくないはず。

安定して3ヒット。まず、これで押さえこんでしまえ！

その他のPP派生技は、ほとんど連続で入ることはないから、3発目にディレイをかけていこう。特にS・ローリングソバットは、そうしないとまず当たらないぞ。S・パームスタンプは、まだその必要はないが、やはり時折かけていくと効果的。当たれば必ず浮くが、スライディング1発がコンボとしては限度だ。

PP派生技以外では、S・ボディブロー、ジャブハイキックも有効。ボディブローはダウンを奪えたり奪えなかったりするが、ハイキックは当然よろけさせることができる。そこに、心持ち間合いを詰め、関節技を狙っていくのが意外に使える連携。相手がじっとしてないようであれば、また各種打撃技をループさせていけばいい。

少し遠距離使用になるが、ダブルハンマーもPスタートの技に混ぜていこう。1発目がうまく出せると、それをガードしても2発目は喰らってくれる。そんな相手にはディレイも活用して、ずっと喰らってもらえばいいが、ガードされだしたら…。もちろんスイングダブルハンマー（1発目）で止めて、関節技を狙うチャンス。

PKのジャブハイキック。もちろんよろけるから…。

ちょい前進して、狙っていきますわな。

逆に、Pスタート技を出す間合いより、もう少し近距離戦になったら、ここはもうスマッシュのカウンター狙いで、空中コンボにつなぐしかないだろう。下Pの当たる距離なら下P⬇スマッシュor関節技の2択。常套手段といったところだね。ちなみに、空中コンボはS・バックナックルを連発。これが最も高威力だ。

下Pを当てれば2択。スマッシュか関節技か？はたまた投げ。

ただしカウンターはとりにくい。それを狙うなら【立ち】で出す。

デンジャーゾーンでの立ち回りかた

前章で触れなかったが、万能な打撃技として、ヒールハンマーとスライディングも多用していってもらいたい。何せコンボ（連携）技ばかりだから、こういった単発技もほどよく使っていかないと、相手にタイミングを悟られやすい。

また、デンジャーゾーンにいるときは、この2択の使用頻度を飛躍的に上げていこう。理由は、ヒット後受け身をとられにくいからだ。

うまく相手キャラをバウンドさせたら、S・バックナックルかショルダータックル。後者のほうが入りやすいと思うぞ。

Dゾーンではヒールキック、スライディングをさらに多用。

吹っ飛ばしたらショルダーで安定。関節技も考えよう。

さらに投げ技と関節技も考えて…。普段は風車式バックブリーカーかビクトル膝十字固めを威力から多用するが、Dゾーンでの威力増＋入力のしやすさを考慮して、フロントスープレックスを使っていこう。

そして関節技。通常フィールドでは、相手の抜けてくる確率のみを考えて、DDTと逆片エビを使い分けていけばいいが、Dゾーンならまずは DDT。やはり威力が高くなるからだ。

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

唸れ日本海パワー！
ティナ
中段連携のディレイで相手を固めて、必殺の投げを決めろ！

担当

女子プロレスの世界から闘いの舞台に登場したティナの持ち技、さすがというべきか超強力な投げと掴み関節技が多数揃っている。

対戦でもこれらの技を決めることができれば、もちろん闘いを圧倒的有利に進めることが可能となるわけだが、そのためには打撃技や受け関節技を駆使して布石を敷くことが重要となる。ここでは投げを常に狙っていくことを前提に、あえて打撃技を駆使した

やはり出かかりのスピード速い技。他キャラならPか始まる連携を用いることがオリーだが、ティナの場合エルボーの使用を薦める。

このエルボーという技は撃判定の発生時間の速さは然のこと、攻撃判定が中段というメリットがあり、またの技からエルボーバックナクルやアルティメットコンといった派生技につなげるとができるのが最大の魅力特にこのエルボーバックナックルがティナの立ち合いでの最大の武器となるのだ。ではさっそくこの技の使い方と攻め方を解説していこう。

まず近距離でエルボーをおもむろに繰り出す。

このエルボーがノーマルヒットしたなら最速でバックナックルにつなごう。これで2ヒット、ゲージ5分の1確定。エルボーがカウンターヒット

したならそのままアルティメットコンボにつないでダメージを与える。これが基本的な使い方。

ではエルボーがガードされた場合。この後は主に2択で攻める。

まず相手の反撃を想定してバックナックルにディレイをかけて、カウンターヒットを狙う。ちなみにディレイとは【遅らせる】ということ。カウンターでバックナックルがヒットしたら小ダウン攻撃で追い打ちをきっちり決める。

エルボーをガードされたら…、

ガードで固まった相手を投げる。

ディ
ンタ

また相手がエルボーガード後に立ちディフェンシブホールドでバックナックルを掴もうとするならば、エルボーの硬化が解除したのちに投げを

狙おう。ロースピンナックルなどの下段攻撃でもいいだろう。

さて一ひねり加えて出したバックナックルをもガードされたなら、これにも2択をかけて攻める。この場合は前出の2択と同じように、アルティメットコンボの3段めをディレイをかけずにそのまま出すか（これ自体が連携技のため）、投げを狙おう。

これが3段連携のエルボーならではの攻め。これと同様にディレイを使ってダブルアッパーで攻めてもいいだろう。

肘によるよろめき後の攻めと空中コンボ

エルボーやバックナックルで相手をよろめかせた場合は、空中コンボやコマンド投げを狙う。

空中コンボを狙う場合は肘などでよろめいたところに、すかさずジャンピットを出そう。ジニーパットがよろットすればカウンなるので、空中で

エルボーでよろけたら…、

ニーパットカウンターで浮かして、コンボを決める。

ットコンボにつなごう。カウンターニーパット↓アルティメットコンボはティナの安定コンボ。マスターしよう。

さてよろけからのニーパットは相手の回復次第でガードもしくは掴まれてしまうといった欠点がある。回復で対応してくる相手にはニーパットを出さずにダッシュで近づいて投げを決めるか、オフェンシブホールドで逆に掴んでしまおう。

しゃがみ投げの決めどころ

立ち投げと同様、一発逆転の決め手となるしゃがみ投げ。この技はディフェンシブホールドで受け流した後などに、相手に立ち投げを絡めた2択で攻めるときの選択肢のひとつとして用いることが多いが、これはあくまで狙いどころ。しゃがみ投げを確実に決めるができる状況としては、のしゃがみPをスカしたが挙げられる。ず相手のしゃがみPが目でスカったら、すかさず

相手のしゃがみPがスカったら…、

バースボムでモーションの戻り際を投げる。

バースボムを入力しよう。これでしゃがみPの戻り際を投げることができるぞ。ちなみにジャパニーズオーシャンボムのほうが威力は高いが失敗した場合、ティナスペシャルが暴発してしまうためお薦めできない。バースボムなら失敗でもしゃがみPに化けるだけなので安心だ。

ディフェンシブホールド後の攻め

ティナの固有ディフェンシブホールドはすべて相手を前方へ押し返す性質を持っている。そこで相手の攻撃を受け流したなら、ダッシュで接近してさらに攻めよう。

この時の基本は投げと打撃の2択だが、どちらも相手の出の速い攻撃で潰されてしまう恐れがある。そこで攻めと見せかけて、あえてもう一度ディフェンシブホールドを置いておくか、オンシブホールドのタック掴むといった攻撃も加えよう。ティナのタックルのオフェンシブホールド異なり、低い姿勢のまま込んでいくため、相手のをスカしやすいといったがある。これが決まったもちろんジャイアントスグを狙う。

ディフェンシブホールド後の安定はない。読み合いだ

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

ワンポイント攻略 リュウ・ハヤブサ

距離を置き、変幻自在の技で闘え！

担当：KAL

ハヤブサはアウトボクサータイプ

はじめにはっきり言っておくが、ハヤブサは接近戦が苦手だ。近距離になると使える技がほんのわずかになってしまい、持ち味を出せなくなるからだ。

しかしこれは、逆の言い方をすれば、近距離でなければ強い技をどんどん出していける、ということになる。【持ち味】となる技はどれも、「発生は遅いが出てしまえば強力」という技ばかりなので、「少し距離をおいて闘う」ということが、ハヤブサ対戦のスタートラインとなる。

出が遅そうで実は強い、雷震撃。でも遠距離用。

間合いを取ったら、次は上下に揺さぶる

ハヤブサの打撃技には「一撃必中！」のような痛〜い技はないが、かわりに中段、下段とガード方向を惑わせられる、中堅クラスの技が豊富にある。特に下段技の充実ぶりには特筆すべきものがあり、うまく連携をつなげていくことで、こちらが相手のガード状態を「立ち」か「しゃがみ」か、コントロールすることだって可能だ。

それでは使用頻度の高い、主力となる技たちを紹介していこう。

「空旋刀→破妖薙ぎ蹴り」

中段→中段とつながる連携で、カウンター は ヒトする。空旋刀「ロ ら妖ぎ蹴り（⇦ 出 へつぎは「コマ ド 付時」が長いた リらることが可 デレなどと呼ば る ちんいで連続出 し かわい。という り ろじは素直に連 で てふゆう段技だ」 と さ、は1段目の 旋 け出てダッシュ げ き、後空旋刀から 妖 蹴をィレイで出 て 、ョブで終わっ 、 にる！」と相手 反 よとたところに り た：いう3段技 が るが想。こように強力 空 ↓妖ぎ蹴りは、 手を立た せる果がある。

空旋刀だ。さ〜てこのあとどうするかな。

「地旋刀」「裏影狩旋脚」「地掃脚」

これらは下段技だ。地旋刀（⇙P）は空旋刀と似たモーションで足元を攻撃する、まぎらわしい技。この3つのなかではもっとも使い勝手がよく、多少接近戦よりでも出していける。しかし【立ち状態】でないとコマンドを受け付けてくれないため、この技だけで連続出しはできない。

そこで、を攻 めたいとき のあ と 旋 出す と い 掃脚 （⇨ 。 を いが、 姿 は るの で の すか す で でも、 し P 隙間 が で ぞ。 た の こち ら タ しか もしゃがみ

DZでは第一に狙っていきたい地掃脚。爆発しろ!!

出の遅さ、立ち状態での攻撃と、連続攻撃には向いてなさそうな裏影狩旋脚（⇨⇦K）は、【立ち硬直】を利用してつなぎに使える。地旋刀→裏影狩旋脚→地旋刀→地掃脚といった下段重視攻撃をするとき役立つ。ただしすぐに割り込まれるので、そうそううまくはいかないぞ。

これらの技を印象づけられれば、相手をしゃがませることが可能だ。

基本的には以上の技を組み合わせて出していき、上下に振ってダメージをあたえるとともに投げ・つかみにいきやすくするのだ。

最終目標は投げ

ハヤブサは げキャラだ。げのバリエ ションが豊富し、力も い。」撃技でー 大ダ ージ あたえの だ 、投 が一発勢 転も ではな

て くの ダッシ方 げ（ ⇨⇦P⇨ で走 て⇦でか ⇦が ードをの 、急 近したく 撃を ードであ とい おまけを め後 へ投げ

の 表技 いえる（⌐ ↘➡⌐ は、前ﾌ ンャー ンーン）来 とき 使う。相 を遠 へ放りげ、 Zに きそうら げ はな こちら狙お 投 たあ はダッュで き 受け をとりねたら 連 （PPK）で追い打ちだ。

「めりこむような攻撃」をガードしたあとは、迷わず3段投げの飯綱落としをかけよう。威力があり、しかも意外に前方へ移動するので、DZがすぐ近くにあるときは首切り投げの効果も兼ねるのだ。どうしても入力がうまくいかない、という人は、次の方法を試してみよう。

はじめの入力（昇雷掌・⇦⇙⇩⇘⇨H+P+K）は、斜め下を意識してしっかり入力。

そのあと（鎌鼬・⇩⇘⇨⇗⇧H+P）は、レバーをぐるりと1回転させてからボタンを押す。真下から真上、ではなく、もっと必要以上に回すのがポイントだ。

最後の入力（飯綱落とし・⇦⇖⇧⇗⇨⇘⇩H+K）は、やはりレバーをぐるぐる回しておいて、ハヤブサが消えたのを見てからポン、とボタンを押せばいい。これで確実に出るはずだ。

斬閃（しゃがみ投げ・⇩H+ ）は、打撃技できちんとしゃみ 誘えていれば、ピンボン で入力していけるはず。 つは、急ぎ過ぎないこ。 手のしゃがみPやしゃみ を見てから狙っていけい 。さげ く各打撃技に混ぜて出て くといい感じなのが、フ ンシブホールドの幻影こ で背後に回ったら、すぐッ ユすれば落龍衝（⇦有背投 ■+P+K）が確定だデ フェンシブホールドでし あとにつかみにいってい 。とにかく凄い減りで幻 そのもののリーチも結あ ので積極的に狙っていう

最に ヤブサの連続技をひと。 ャンプ上昇中Pで立ちる にして、着地後すぐ破膝 り→浮いているところへ昇連弾。基本はこれだ。

上段だが、出が早く開幕や出鼻をくじくのにいい破幻蹴。

DEAD OR ALIVE 対戦攻略

いい勉強になったろ？あ〜ん
ザック

下段の乏しいザックだが、打撃技は秀逸。投げと中段で二択を迫れ！

担当：C・LAN

下段技の乏しさをどうカバーするか

ザックは中段攻撃が強力かつ豊富なキャラで、それゆえ単発、及び連携の中段技をメインに闘っていくことになる。

だがその反面、固有の下段技がほとんどないのも大きな特徴だ。リーチがあり、かつダウンを奪える下段固有技は様々な局面で有効だが、ザックの下段固有技はテッ・ラーンくらいしかなく、これは正直ローキックよりも使えない。

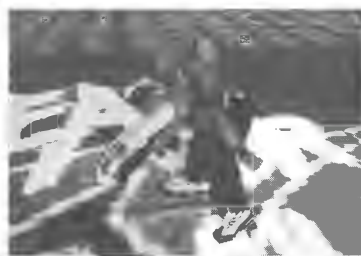
ザックの場合中段と下段ではなく、中段と「投げ」の二択で攻めなければ立ちガードで安定、ということになってしまう。しかし投げるためには近づかなければならないわけで、ここで少し無理をしなければならない。

殴り合いには滅法強いが、少し工夫されると急に手が出せなくなる。それがザックだ。ここで初めてどうするかを考える必要がある。

ビーストファングで自動二択

下段がないといったが、実は有効な下段技が1つある。それはしゃがみパンチのローナックルである。リーチが長くスキも小さい。しかも前進する。全キャラ共通とはいえしゃがみパンチはやはり使える技だ。

先程挙げた「投げ」はこれを考慮して、ビーストファングを積極的に狙っていくのがいい。ホバーするので多少間合いが離れていても吸い込んでくれるし、投げが成立しなかったときはしゃがみパンチに化ける。ビーストファング自体のダメージも追い打ち分も考えれば一番高い。

相手のホールドを読むばかりでなく、返し技や地雷など、特殊なコマンドを利用してビーストファングをうまく活用していこう。

ビーストファング。投げ技はこれをメインに。

不成立時はローナックルになる。こいつあ使えるぜ。

打撃重視！だが…

このゲームでは、Hボタンの存在が非常に重要な意味を持つことはいうまでもない。他の格闘ゲームと違い、どんなに強い連携を持っていようが、いかにスキなく技をつないでいこうが、すべてHボタンに一蹴されてしまう。

この「打撃・投げ・ホールド」の三つ巴がデッドオアアライブの大きな特徴であり、対戦時はHを意識した読みの要素が付加されることになる。

とはいえそれでも打撃技はメインに使っていくものであり、ホールドされるのを恐れるあまり手が出なくなる、なんてのはまずい。

通常の打撃戦では、間合いに応じていろいろな技を使い分けていこう。

〈近距離〉

近距離ではティー・ソーク・トロン（肘）やティー・カウ・トロン（膝）。肘はダブルソークやエルボーヒールキックに派生させてもいい。ダブルソークは相手がしゃがみなら2ヒット、エルボーヒールキックは逆にノーマルヒットなら2ヒットする。

膝はニースピンキックに連携させたいところだが、ガードされると投げが返し技となる。膝は一段止めをメインに使い、よろけたらニースピンキックで3ヒット、吹っ飛んだら大ダウン攻撃で追い打ちするのが無難。決め打ちは期せずして当たってくれることもあるが、慣れるとガードされたり、Hで取られたりするようになる。多少見せておく程度にとどめておき、一段止めから投げにいくなどして相手の裏をかこう。

膝は一段止めでやめておき、状況を見て動こう。

〈中距離〉

ラウンドスタート時くらいの間合いでは、Pからの連携やティー・ソーク・ラーン、ティー・ソーク・ボン、ヘルニードル、カウ・ロイといった技が使える。

ティー・ソーク・ボンは強制ダウン技で、相手を下に叩きつける性質があるため、デンジャーゾーンでの使用が効果大。まず受け身はされないのでツイスターアッパーなどですかさず追い打ちしよう。

またこの技は下方向に強く、間合いとタイミングが合えばほとんどの下段攻撃を潰すことができる。ヘルニードルはカウンター時のみティー・ソーク・ボンと同じ効果がある。

ティー・ソーク・ボンで二度浮かしを狙え。

カウ・ロイはモーションが大きい技なので、繰り出すときは何らかの手段で相手の動きを封じておく必要がある。

要は自分が先に動けて、かつ相手が手を出したくなるような状況を作ることが大切なのだ。カウ・ロイはカウンターを伴えばニースピンキックの追い打ちで大ダメージを与えることができるが、ノーマルヒット時はほぼ何も入らない。しかもガードされると投げ技で返されるので、いかにしてカウンターで当てるかということが重要なのである。

〈遠距離〉

遠距離ではリーチがあって判定の強い技を使いたい。ザックの技の中では、意外にも基本技のハイキック、ミドルキックが強い。

固有技ではスピニングヒールキックがリーチがあるが、出るまでが少し遅く、ガードされるとスキができるので使い方を工夫したいところ。しゃがみ攻撃のホールド（パンチスルー、キックスルー）の後にすぐ出せば確実に入るが、単体での使用は危険が伴う。

スピニングヒールキックよりも少し短いがスピニングミドルキックもスキが小さく使いやすい。判定も強く、ティー・ソーク・ボン同様、肘などの下をくぐられる足払い系の技をなぎ払うことができる。

スピニングミドルキックは判定が強くスキもない。

このゲームでは先にも述べたとおり、ホールドがあるため読みの要素が強い対戦になる。ここまで書いておいていうのも何だが、打撃技の組み立て以上に、相手の動きや連携を読むことが重要だ。

DEAD OR ALIVE

対戦攻略

ワンポイント攻略

ゲン・フー

わしの連続技を止められる者はおらん！

担当：P・鈴木

近寄ることからすべては始まる

まずは簡単にジジイの特徴をまとめておこう。

立ちPからのコンビネーションはないに等しいが、数多くの中段技を持ち、攻めのバリエーションには困らない。つかみ技は全般的に弱めで、その分投げ技はおもしろいものがそろっている。

近づいてからの中段or投げのラッシュはかなりの強さでプレイしていて楽しいのだが、反面その大半の技のリーチのなさから近寄れないと苦しい。

そこで、とりあえず近寄る手段を考えてみよう。

バクチ度は高いが、手っ取り早いのは、箭歩と箭疾歩を使い分けつつ突進していくこと。うまくいけば一気に間合いを詰められる。

意外に効果が高い箭歩と箭疾歩。思い切って出してみよう。

ほかにも双把や前掃腿で近寄ってくる相手をダウンさせたり、DHを使うという手段も考えられるだろう。ダッシュ前ジャンプPや弾腿などもおもしろい。何とかして攻められる間合いまで近づこう。

うまく近づくことができたら?

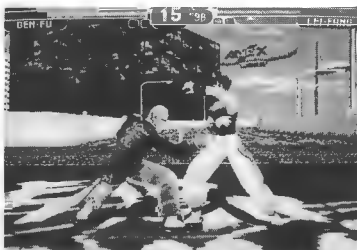
中段→中段のコンビネーションが届く間合いまで近寄れると、使える技がぐんと増える。

丹鳳朝陽、斬捶、弾腿の各技はコンビネーション技のため、相手にガードされても、相手はうかつに手を出すことができない。1発で止めてほかの技につないでいってもいいし、OHを出していってもいい。ただ虎蹲山は出してしまっても反撃を受けないので、多用してもいいぞ。

手を出す相手には2発目がとてもよく命中する。

ただ、すべての技が中段なので、相手にDHでつかまれやすい。ここが頭の使いどころだ。

1 下段を使う（主に⬇P）

機会があるごとに⬇Pを数回だしておいて、ガードを揺さぶっていく。ジジイの基本が中段のため、相手はしゃがみにくいはずだ。

さんざん中段だとDHを出されてしまうので、⬇Pで牽制。

⬇Pを当てた後は、相手の様子を見る時間が生まれる。DHを出してくる相手には投げを、無理矢理手を出してくる相手には挑領を、しゃがんでいる相手には弾腿を狙っていくと良い結果が生まれるだろう。

⬇Pを空振りするのは危険なので間合いに注意すること。

2 投げを狙う

⬇Pからの投げと同じ。DHの硬直を見てから、余裕を持って投げコマンドが入るぞ。

ちょっとマニアックにしゃがみダッシュ後硬開三皇鎮はどう?

3 ディレイテクニック

DHが読めていたなら、コンビネーション技の2段目を出してみたり、連携を止めてあえて発生の遅い技を出してみよう。相手のDH失敗モーションにうまく当てることができる。旋風脚や双把を決められればじじいマスターの日も近いぞ。

デンジャーゾーン内ではセオリーがやや異なる。いかにダウンを奪うか、いかに受け身をさせないかに主眼が置かれるからだ。

特に使っていきたい技は鷹捉把と前掃腿、そして浮かせ技の雲閉日月把も狙いたい。

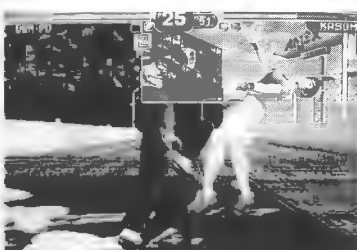
鷹捉把と前掃腿は受け身が非常にとりにくい。今までの連携にうまく組み合わせていこう。⬇Pからの前掃腿は効果が高い。

雲閉日月把も、高い総合ダメージが狙えるので投げられるときにはこいつを使おう。

上段技だってちゃんと使えるポイントがあるのだ。

コンボを決めよう

じじいに難しいコンボは存在しない。キーとなる技は鶏子栽肩だ。

うまく相手をよろめかせたあと（ジャンプPがおもしろい）、斬捶を出す。相手の回復が遅かった場合には連続でヒットし、再び斬捶→鶏子栽肩を決められるぞ。回復されてしまった場合は連続にはならないので、うまく頭を合わせていこう。

よろめいた相手には斬捶がおすすめ。鳥牛擺頭もいいね。

とっさの場合での追い打ち技は単把、丹鳳朝陽→虎蹲山、鳥牛擺頭を使っていこう。

デンジャーゾーン内で浮かせた場合には、いかに爆発で再び浮かせるか考えよう。

工夫して使いたい技は、⬇P、鷹捉把。共に落下のタイミングをずらすことができるぞ。通常の空中コンボにふと混ぜてやると相手は焦るはずだ。爆発で浮いた相手には当然鶏子栽肩まで決める。

雲閉日月把の後に普通に追い打ちしても受け身を取られてしまうので、ダッシュ鷹捉把を使ってみる、というように狙っていくといい。

空中コンボに鷹捉把を入れると、受け身がとりにくい。⬇Pも○

バリエーション豊かなゲンフーは近づいてこそだ。気合を入れてかかろう。

編集後記 へんしゅうこうき

●ジャン・リーの原稿を書くにあたり、まず初めに考えたのは『エンター・ザ・ドラゴン（燃えよドラゴン）』のサントラを発掘することであった。
ブルース尊師の怪鳥音と、闇雲に熱いラロ・シフリンの燃えよドラゴンのテーマを聴きながら、黙々と原稿を書く…それこそ「水のように」（by尊師）流れるが如く淀むことなくスラリスラリと…って、**そんな訳ねーだろ！**
締め切り近いわ仕事は重なるわ金はないわ（関係ない）でてんてこ舞いでした。
（長崎つかれち奉行）

●AOUショーで初めて見てから発売までが約1年…。非常に長く待たされたかいあって、非常に奥深いゲームとなっているように感じます。ただ、惜しむらくはムックのスケジュールともどもかなり緊迫した進行だったためにやり込み不足は否めず、攻略内容的に基本的な部分がほとんどとなってしまっ[illegible]。
なにはともあれ、各担当ライターのみんなとそしてまさにデッドorデッド状態でがんばった、しもでんをはじめとしたムック編集チームの方々、本当に今回もお疲れさまでした…。
（伊勢　猫）

●デトアラのムックが完成して、最も感慨深く思っているライターは間違いなく僕でしょう。とにかくゲーメスト本誌での、攻略に入るまでの"前フリ"が長かった…。どれぐらい長かったかと言うと、ゲーメスト本誌に初登場したのが3月30日号。つまり半年以上も、このゲームに関わってたわけです。
でも君らはこれから。この本を見て、ゲーセンで盛り上げてくれ。P.S.「藤枝梅濶」は「藤枝梅安」という池並正太郎先生の小説をパロったもの。分かる人は分かるよ。
（アディトシ）

●いやー久々に会社に缶詰めで死ねました。前後にもムックがあるのでなおさら。でも、きっちり愛をこめて調べ&やり込んだんで読んでやってください。早い時期に出したムックなんで、今後も戦法などが変わってくるだろうけど参考になると思うよ。
あとレイ・ファンは、つかみ関節技からの安定コンボや痛～いコンボがあるので、つかみ関節技重視。相手が投げに来そうなら打撃を出すくらいの気合でやってみよう。とくに下段攻撃を読んでガードするくらいならつかみ関節技だよ。
（がっちん）

●初めのうちはどつき合いになってしまって「ありゃぁ～」って感じのデドアラ。新しいタイプのゲームは、最初必ずこうなるよね。でも技の連携とホールドの使いどころがわかってくると、気持ち良くって癖になる。投げも爽快だぞ。
ちなみに忍者好きの私にとってハヤブサの出場決定は嬉しいかぎりでした。むかし、アクションゲーム「忍者龍剣伝」を相当やり込んだクチなので、あの首切り投げを再び見れるのか～ってだけで興奮モノ。
でも、勝ちセリフでは「ニンジャ、ニンジャ」と言ってほしかった。
（KAL）

●女子プロにはかなり疎い俺。ティナの投げのひとつ、J・O・Sの正式名称を人に聞き、ちょっと笑ってしまった。ジャパニーズ・オーシャン・スープレックス。直訳すれば日本海投げ。男の海、日本海。ぷぷっ。
ところが後日、豊田真奈美選手のビデオを見てちょっと思った。俺が日本海ならばきっと自分よりも彼女を選ぶハズ。う～む許すまじ日本海！俺は必ずお前に釣り合う男になってやる！まずは2名だけの秘密結社【軟派DEハンパーズ】を解散し、その後はJ・O・Sをマスターだ。そして…。
（GYU）

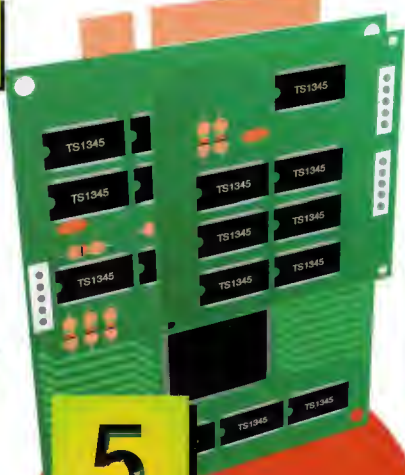
●初めて本格的に3D格闘を担当したのがこのゲーム。過激な爆発シーン。強烈な減りの関節技、派手な投げ技。一見大味なゲームだと思う人も多いはず。
しかーし、投げ抜けや掴みシステム、キャラ別得意レンジなど、実は細かい点での調整がいき届いているゲームなのでした。遊び始めたが最後、このテンポの速さ（良さ）にハマっていく人たちの顔が頭に浮かんできます。
とくにツボにはまってパーフェクトで勝てたときなんか、そりゃもうって感じだ。
それにしても、3D格闘の攻略は難しいものですね。
（P・鈴木）

●思えばこのゲームの第一報が耳に入ったのは今年の春先であったと思います。Hボタンやデンジャーゾーンの存在に目頭を熱くしつつも、3カ月が過ぎ、半年が過ぎ、某チャ3が発売し、そしてやっとデッドオアアライブが産声を上げ、ムックが発売され、売れ、デドアラ2が発売され…デドアラの歴史はかように続いていくと思われます。
まったく話は変わるのですが、リングの端ギリギリでハヤブサのある技を決めると、これがまた非常に趣のある光景が展開されます。巻き戻すとなおよし。
（C・LAN）

ゲーメストムック　第57巻　デッドオアアライブ
■平成8年12月27日　第1版第1刷発行

■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■編集担当　霜田和人／杉田哲朗／高安聡
■編集アシスタント　松原のりふみ／大脇雄治／荒川保／沼崎弘貴
■助っ人　マウント二田／Norick／きらり屋
■ライター　C・LAN／KAL／アディオスToshi／田渕健康／がっちん／伊勢猫／GYU／P・鈴木
■制作協力　テクモ株式会社
■デザイン　インフォアート

■発売元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
ゲーメスト編集部
営業部　03-3293-9321
編集部　03-3293-9336
■印刷　大日本印刷
■雑誌63381-57

DEAD or ALIVE

2
デッドオアアライブ
店頭ポスター
10名

3
デッドオアアライブ
声優色紙
6名

4
編集担当者の秘密アイテム
各2名
計6名

5
デッドオアアライブ
基板
1名

募集要項

綴じ込み葉書にアンケートの回答と希望の賞品番号を記入のうえ、下記住所までご返送ください。なお、当選発表はゲーメスト本誌にて行います。

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社
ゲーメストムック編集部　DOA係

募集締め切り:1997年1月27日

ゲーメストムック第57巻
デッド オア アライブ

平成8年12月27日発行
第3巻第38号通巻57号

発行人／加藤 博 編集人／高橋己代子
発行／株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321

定価980円
(本体951円)

雑誌63381-57

T1063381570981